

آرٹ اینڈ ڈرائنگ

CONTENTS

7

صفحہ نمبر	موضوع	صفحہ نمبر
1	Model Drawing	1
10	Representational Drawing	10
18	Expressional Drawing	18
31	Plane Geometry	31
42	Design	42
53	Handwriting	53
58	Geometry	58



پنجاب کریکولم اینڈ ٹیکسٹ بک بورڈ، لاہور

جملہ حقوق بحق پنجاب کریکولم اینڈ ٹیکسٹ بک بورڈ، لاہور محفوظ ہیں
 تیار کردہ: پنجاب کریکولم اینڈ ٹیکسٹ بک بورڈ، لاہور
 منظور کردہ: وفاقی وزارت تعلیم (شعبہ نصاب) حکومت پاکستان، اسلام آباد
فہرست

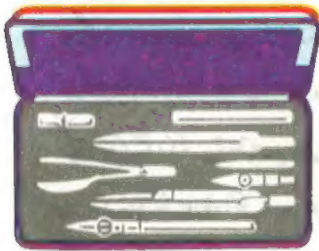
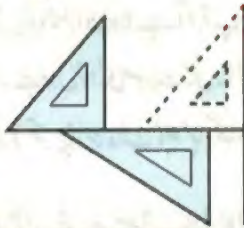
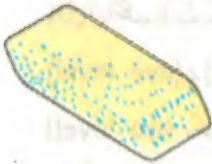
CONTENTS

باب نمبر	مضمون	SUBJECT	صفحہ نمبر
1	ماڈل ڈرائنگ	Model Drawing	1
2	حقیقی مصوری	Representational Painting	10
3	تخیلی مصوری	Expressional Painting	19
4	پلین جیومیٹری	Plane Geometry	31
5	ڈیزائن	Design	42
6	فنون عملی	Handicraft	52
	فرہنگ	Glossary	80

مصنف: • محمد صدیق وقار • محمد شریف ضیاء (مرحوم) • شمینہ عمران

مدیر: محمد ظہیر الحق	زیر نگرانی: مسز انجم واصف	ڈائریکٹر (مسودات):	ڈاکٹر مبین اختر	ڈپٹی ڈائریکٹر گرافکس / آرٹسٹ:	مسز عائشہ وحید
پبلشر: اوڈی سرو سز لاہور	پرینٹرز: موسیٰ کاظم پرنٹرز، لاہور	تاریخ اشاعت	ایڈیشن	طباعت	تعداد اشاعت
فروری 2018ء	اول	18	31000	قیمت	43.00

ضروری ہدایات (Important Instructions)



1. کچھ بنانے کے لیے HB پینسل استعمال کریں۔

2. پینسل تیز کرنے کے لیے ہمیشہ پینسل تراش استعمال کریں۔

3. ہمیشہ ہاتھ صاف کر کے ڈرائنگ بنائیں۔

4. پینسل کو استعمال کرتے وقت جب سکہ موٹا ہو جائے تو اس کو ساتھ ساتھ باریک کرتے جائیں۔

5. ریزنر اور اچھی قسم کی استعمال کریں۔

6. ڈرائنگ بناتے وقت جہاں تک ممکن ہو ریزنر استعمال کریں۔

7. عمل ہمیشہ باریک اور ہلکی لائنوں سے کریں تاکہ مٹانے میں آسانی رہے اور کاغذ بھی خراب نہ ہو۔

8. ڈرائنگ شیٹ صاف کرنے کے لیے کوئی صاف کپڑا استعمال کریں۔

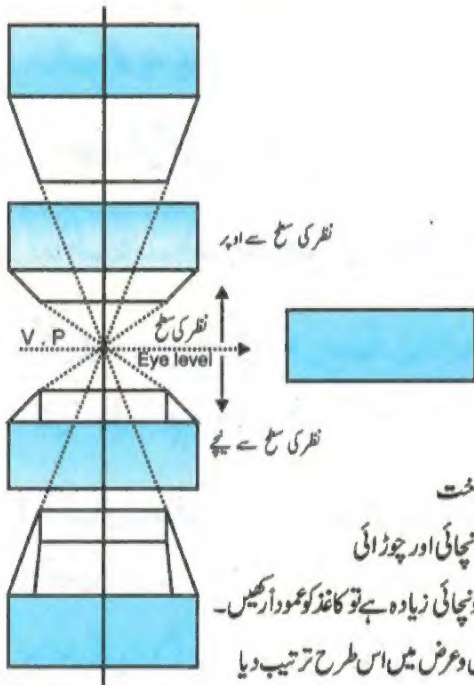
9. جیومیٹرک ڈرائنگ میں متوازی خطوط کھینچنے کے لیے سیٹ سکور استعمال کریں۔

10. جیومیٹری بکس بمعہ مکمل آلات درست حالت میں اپنے پاس رکھیں۔

11. برش استعمال کرنے کے فوراً بعد دھو کر اچھی طرح صاف کریں۔



ماڈل ڈرائنگ (Model Drawing)



ماڈل ڈرائنگ بنانے کے لیے کسی چیز کو طالب علم کی نظری سطح (eye level) پر یا نظری سطح سے نیچے (below the eye level) رکھا جاتا ہے۔ اور ڈرائنگ بنانے والے سے ماڈل تقریباً دو میٹر دور ہوتا ہے۔ اگر آپ سٹول اور ڈیسک پر بیٹھ کر کام کر رہے ہوں تو ایسی صورت میں ماڈل زمین سے 45 سینٹی میٹر (تقریباً ڈیڑھ فٹ) اونچا رکھا جائے۔

کام شروع کرنے سے پہلے آپ ماڈل کا بغور جائزہ لیں تاکہ اس کی ساخت کا صحیح اندازہ ہو سکے۔ اس کے بعد مجموعی شکل کو مد نظر رکھ کر ماڈل کی اونچائی اور چوڑائی کو دیکھیں۔ اگر ماڈل کی لمبائی زیادہ ہو تو کاغذ کو افقی رخ رکھیں اور اگر اونچائی زیادہ ہے تو کاغذ کو عموداً رکھیں۔ کچھ (خاکہ کشی) کرتے وقت یہ خیال رکھیں کہ مجموعی خاکہ کاغذ کے طول و عرض میں اس طرح ترتیب دیا جائے کہ خالی جگہ اور ڈرائنگ سے گھری ہوئی جگہ میں توازن اور تناسب رہے۔ اس کے علاوہ ماڈل میں رکھی ہوئی اشیاء میں جو نسبت ہے وہ ڈرائنگ میں بھی قائم رہنی چاہیے۔

دو اشیاء کے گروپ کی صورت میں نظری سطح سے نیچے رکھ کر درج ذیل اشیاء بنانے کی مشق کریں۔
گلاس، بالٹی، مرتبان، کتاب، صندوق، ڈبہ، اینٹ اور گچی کا ٹین وغیرہ۔

اس کے علاوہ اُن اشیاء کی جو ماحول کے مطابق میسر ہوں ڈرائنگ لائٹ اینڈ شیڈ کے بغیر سادہ کچھ کی صورت میں بنائیں۔

گلاس

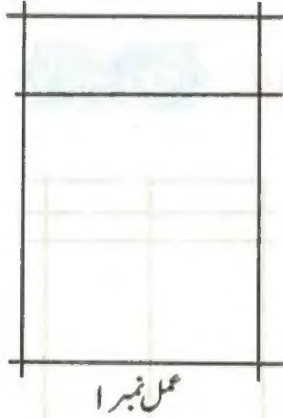
(Glass)

کے مطابق گلاس کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

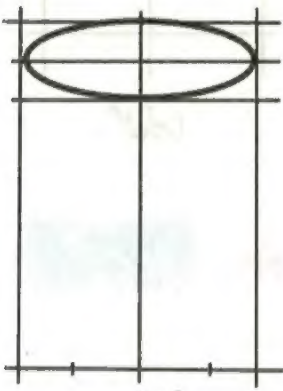
عمل نمبر ۱: ۳، ۲

فالتو لکیریں مٹا کر گلاس کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

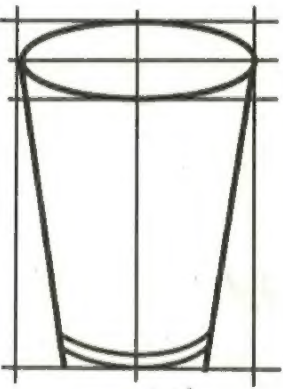
عمل نمبر ۲: ۳، ۲



عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۳



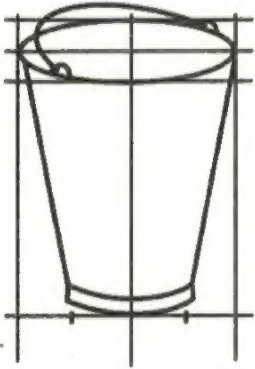
عمل نمبر ۳

بالٹی

(Bucket)

کے مطابق بالٹی کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۱، ۲، ۳:



عمل نمبر ۳



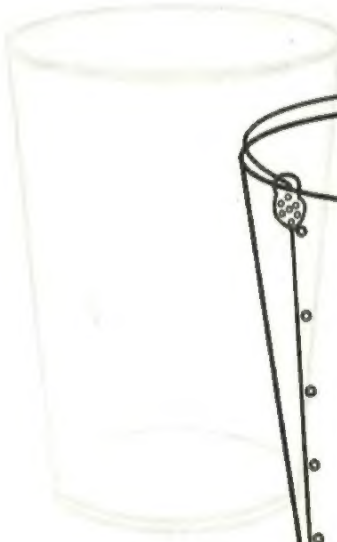
عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۱

فالتو لکیریں مٹا کر بالٹی کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۴:



عمل نمبر ۴



گملا (Flower Pot)

کے مطابق گملے کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۱: ۳، ۲، ۱



عمل نمبر ۳



عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۱

فالتو لکیریں مٹا کر گملے کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۴



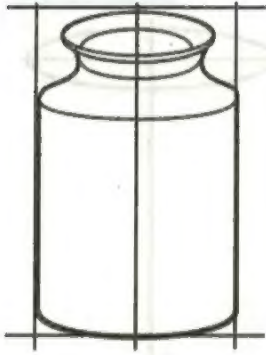
عمل نمبر ۴

مرتبان

(Jar)

کے مطابق مرتبان کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۱، ۲، ۳:



عمل نمبر ۳



عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۱

فالتو لکیریں مٹا کر مرتبان کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

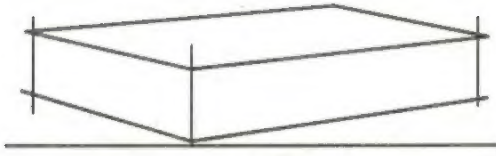
عمل نمبر ۴:



عمل نمبر ۴

کتاب (Book)

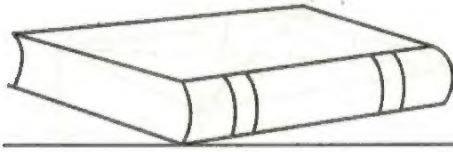
عمل نمبر ۱، ۲، ۳: کے مطابق کتاب کی ڈرائنگ مکمل کریں۔



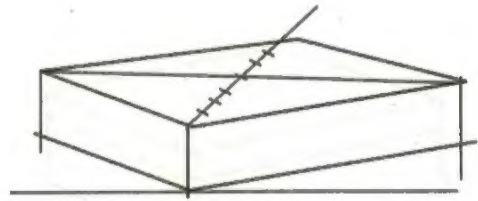
عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۱

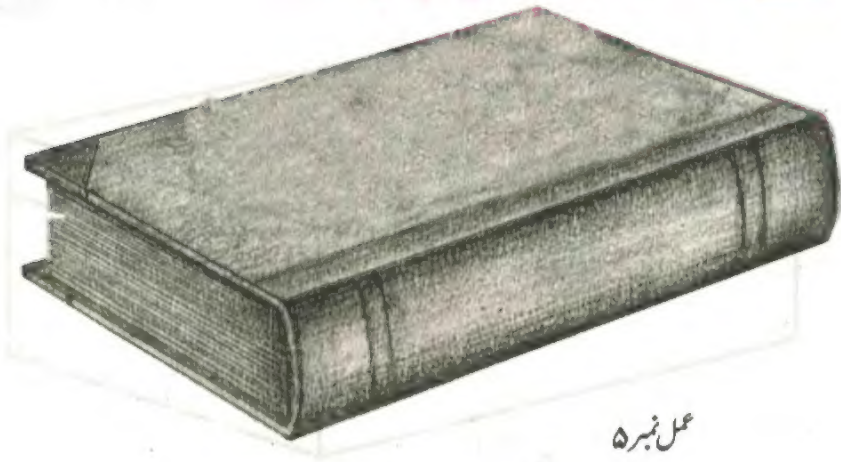


عمل نمبر ۴



عمل نمبر ۳

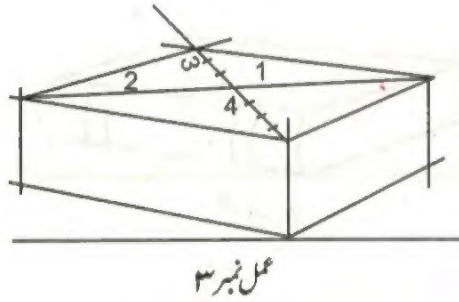
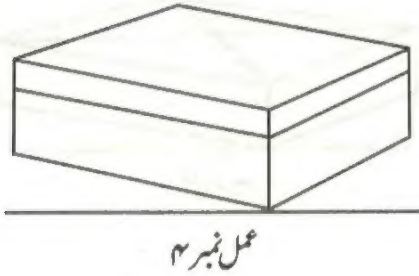
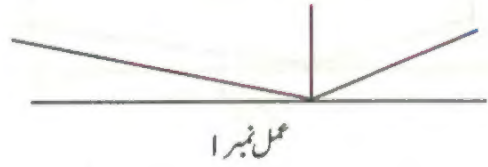
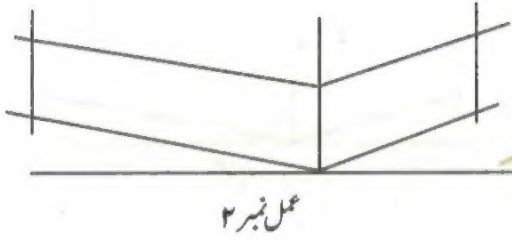
عمل نمبر ۵: فالتو لکیریں مٹا کر کتاب کی ڈرائنگ مکمل کریں۔



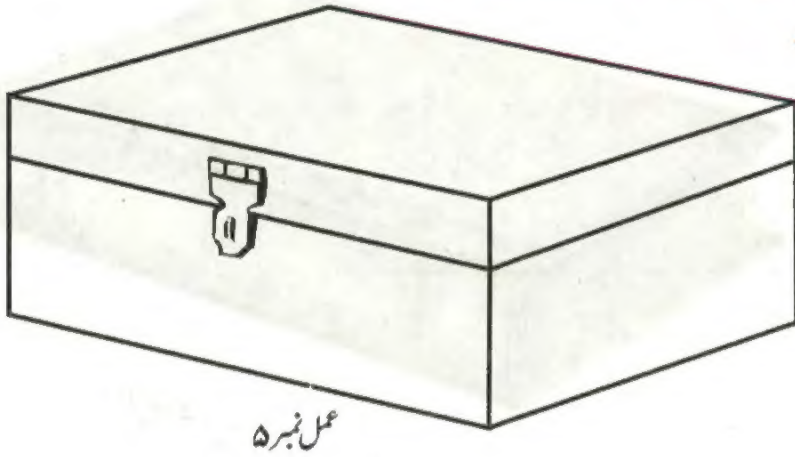
عمل نمبر ۵

صندوق (Box)

عمل نمبر ۱، ۲، ۳: کے مطابق صندوق کی ڈرائنگ مکمل کریں۔



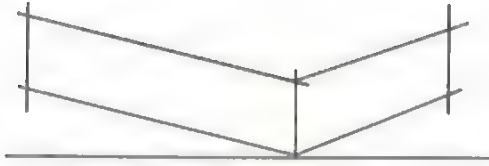
عمل نمبر ۵: فالٹو لکیریں مٹا کر صندوق کی ڈرائنگ مکمل کریں۔



اینٹ (Brick)

کے مطابق اینٹ کی ڈرائنگ عمل کریں۔

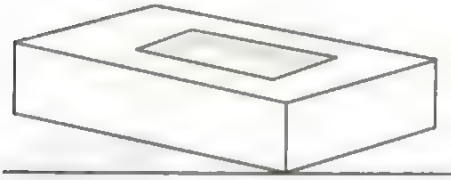
عمل نمبر ۱



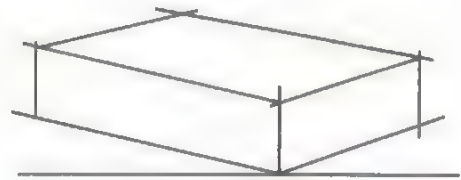
عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۱



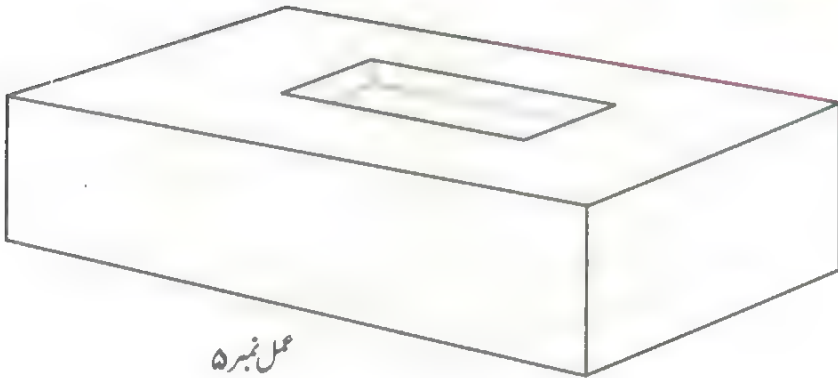
عمل نمبر ۴



عمل نمبر ۳

فائنل لکیریں مٹا کر اینٹ کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

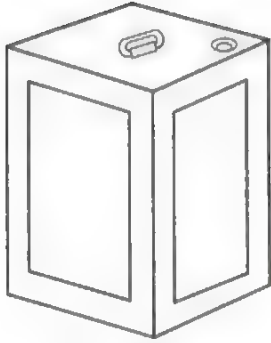
عمل نمبر ۵



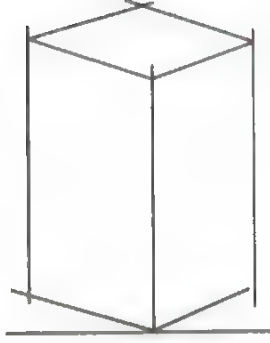
عمل نمبر ۵

سٹھی کا ٹین (Canister)

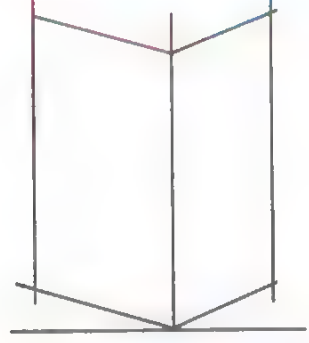
عمل نمبر ۱: کے کاٹ لینے والا ایک عمل کریں۔



عمل نمبر ۳

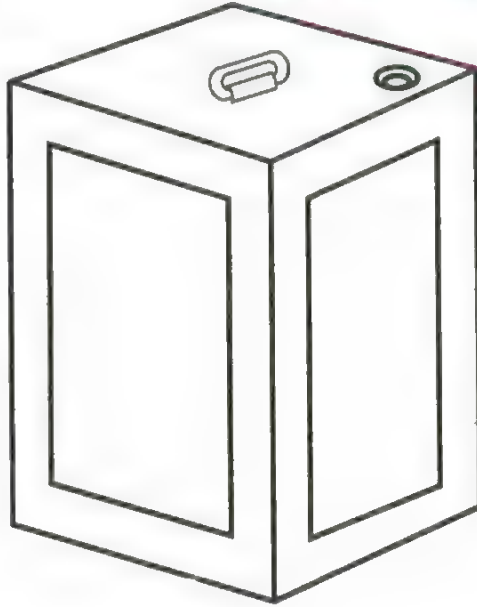


عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۱

عمل نمبر ۲: اندازہ لگائیں لی اور ایک عمل کریں۔



عمل نمبر ۳



حقیقی مصوری

(Representational Painting)

کسی قدرتی چیز کو رنگوں کی مدد سے اس طرح بنانا کہ وہ اصل سے مشابہ نظر آئے تو اسے حقیقی مصوری کہتے ہیں۔

ڈرائنگ بنانے کے لیے سامنے موجود قدرتی چیز کو مد نظر رکھتے ہوئے سب سے پہلے ہلکی لکیروں سے کچھ بنایا جائے۔ اس کے بعد وائرکلر یا رنگ دار پینسل سے ڈرائنگ مکمل کریں۔ رنگ یکساں بھریں، لائیٹ اینڈ شیڈ کی ضرورت نہیں۔ ویسے آپ قدرتی چیزوں کو لائیٹ اینڈ شیڈ میں بنانے کی مشق ضرور کریں۔

ابتدائی مہارت کے لیے سادہ پتے، ٹہنی اور تتا، پھول، پھل اور سبزیاں دو یا تین کے گروپ کی صورت میں مناسب زاویے اور فاصلے پر ترتیب دے کر مشق کریں۔

درج ذیل اشیاء کی حقیقی مصوری کریں۔

شاخ کے ساتھ پتے، مالٹا، امرود اور بیگن، ٹماٹر اور بیگن، شلغم ایک سبز مرچ کے ساتھ، گاجر پتوں کے ساتھ، شلغم مٹر کی دو پھلیوں کے ساتھ، مالٹا، کیلا اور سنگترہ وغیرہ۔



شاخ اور پتے (Stem and Leaves)



نمایا کی چیزیں کا ہیں۔

عمل نمبر ۲

نہی، رہنے میں کریں۔

عمل نمبر ۲



رنگ ہیں۔

عمل نمبر ۳



مالٹا (Orange)

قائمہ لیں مٹا رنگ بھریں۔

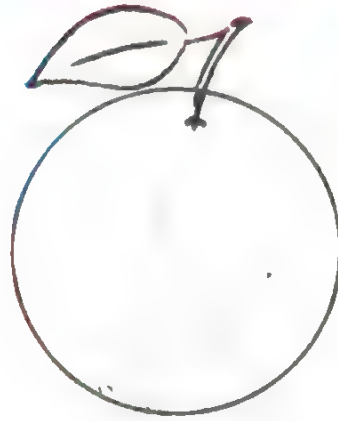
عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۲

ایک دائرہ کا نمونہ لے کر خاکہ تیار کریں۔

عمل نمبر ۱

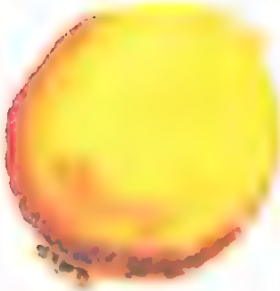


عمل نمبر ۱

امرود (Guava)

رنگ بھریں۔

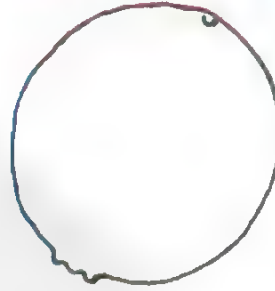
عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۲

کے مطابق امرود کا خاکہ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۱



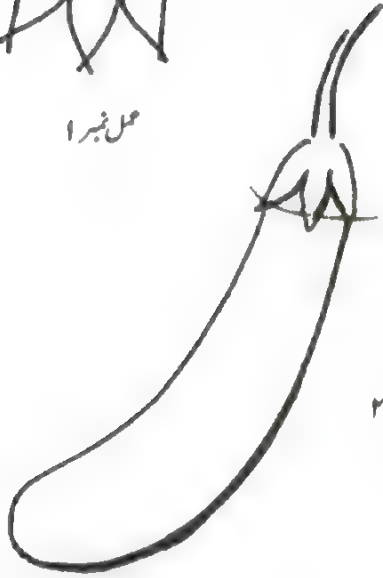
عمل نمبر ۱

بینگن

(Brinjal)



عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۲

عمل نمبر ۳



بینگن کی فصل



فصلوں کی مدد سے بینگن کی فصل

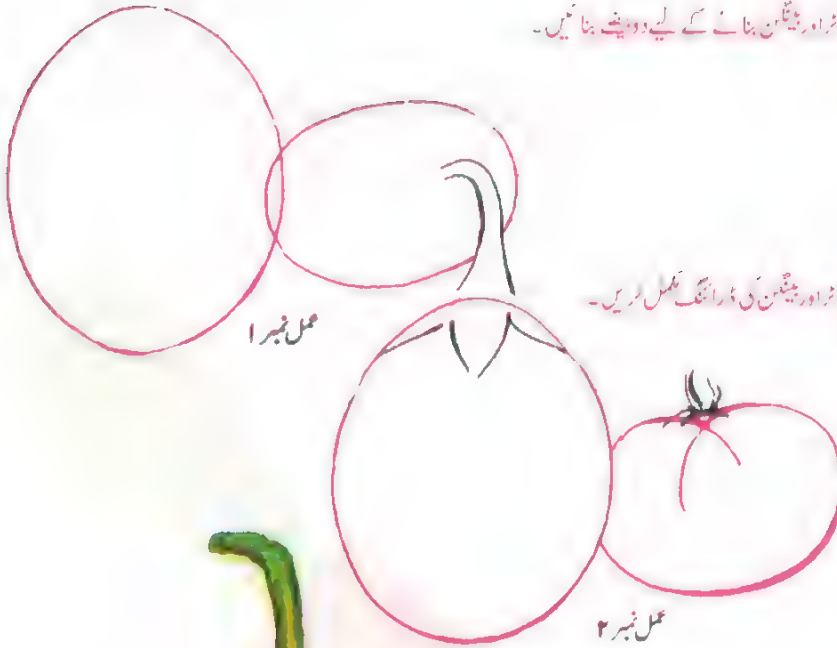


رنگ



ٹماٹر اور بینگن (Tomato and Brinjal)

ٹماٹر اور بینگن بنانے کے لیے دو پیت بنائیں۔



ٹماٹر اور بینگن کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۲

رنگ بھریں۔



گا جریٲوں کے ساتھ (Carrot with Leaves)

کے مطابق گا جری کا خاکہ مکمل کریں۔



کے مطابق گا جری کی ذرائع مکمل کر کے رنگ بھریں۔



شلغم اور سبز مرچ

(Turnip and Green Chillies)

امدادی قسم کا لڑا لک مرچ اور ایک شلغم کی در رنگ نکالیں۔



کے مطابق رنگ بھریں۔

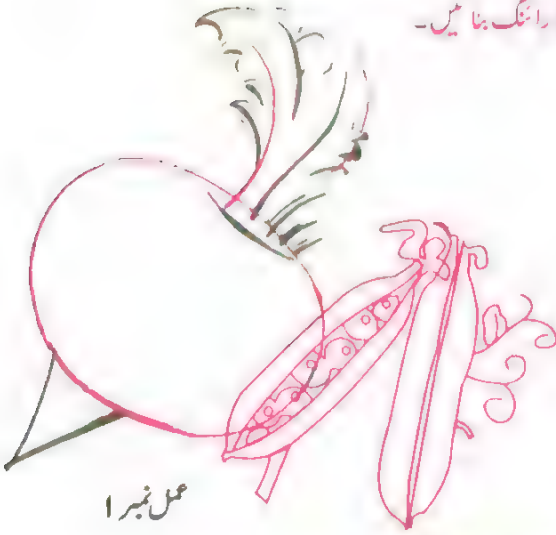


شلاغم اور دو مٹر کی پھلیاں

(Turnip with Two Sweet Pease)

شلاغم اور مٹر کی دو پھلیوں کی ڈرائنگ بنائیں۔

عمل نمبر ۱



رنگ بھریں۔

عمل نمبر ۲

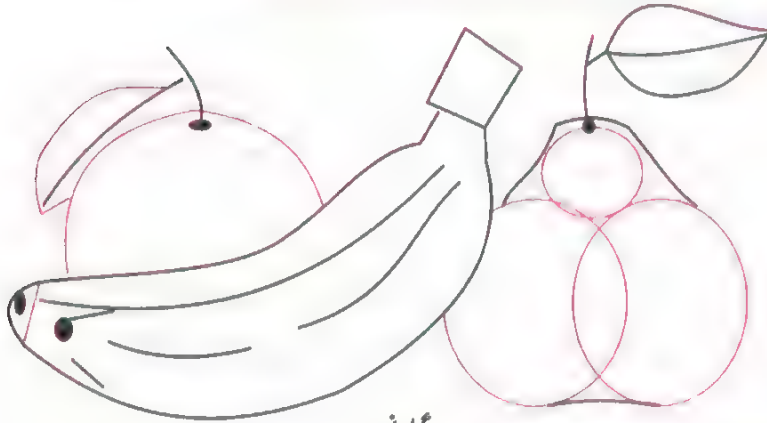


کیلے۔ مالٹا اور سنگترہ

(Bananas and Oranges)

کیلے، مالٹا اور سنگترہ بنانے کے لیے شکل کے مطابق بنیادی لکیریں لگائیں۔

عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۱

ڈرائنگ مکمل کر کے رنگ بھریں۔

عمل نمبر ۲





تخیلی مصوری

(Expressional Painting)

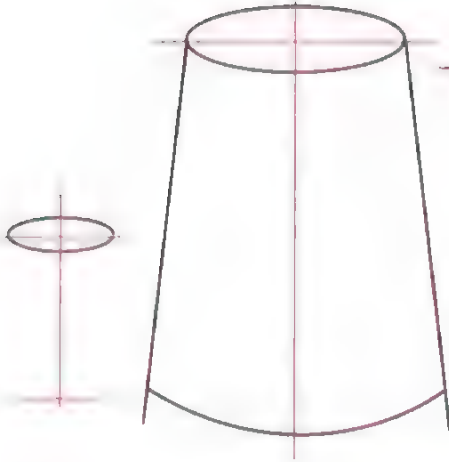
تخیلی مصوری سے مراد وہ پینٹنگ ہے جس میں آپ اپنے مخصوص انداز میں اپنے روزمرہ کے تجربات اور مشاہدات کا اظہار کر سکیں۔
تخیلی مصوری کا انحصار سابقہ تجربات اور مشاہدات پر ہوتا ہے۔ آپ مختلف چیزیں دیکھ کر اور ان کی اشکال بنا کر اپنے علم میں
اضافہ کر سکتے ہیں۔

اجتماعی مشق کے دوران میں آپ کو دوسرے بچوں کے ساتھ مل جل کر کام کرنا چاہیے۔ تاکہ آپ اپنے دوستوں اور ساتھیوں کے
تجربات سے فائدہ اٹھا سکیں۔ کام چاہے انفرادی ہو یا اجتماعی اس میں صفائی کا خاص خیال رکھیں۔
درج ذیل اشیاء اپنے تجربے اور مشاہدے کی بنا پر رنگوں کی مدد سے بنائیں۔
جگ اور گھاس، تیرتی ہوئی کشتی، جھونپڑی کے پیچھے درخت، پہاڑی اور پرچ، پانی میں بطخ، سادہ پھل، سادہ ہنریاں، مسجد، سکول،
ٹیلیوژن اور گاؤں۔

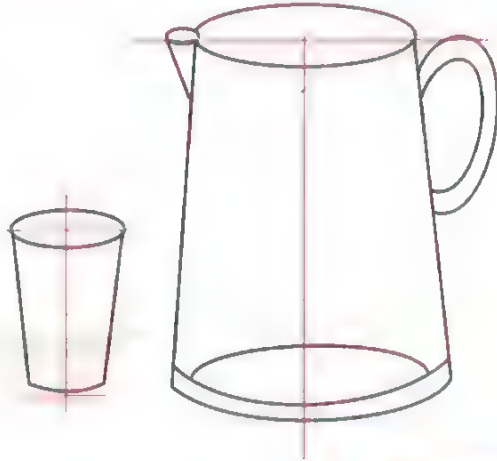


جگ اور گلاس (Jug and Glass)

سے متعلق جگ اور گلاس کی فراہم کیا جائے گی۔



عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۲

انداز کی شکلوں پر بڑے صاف کریں اور رنگ لگائیں۔



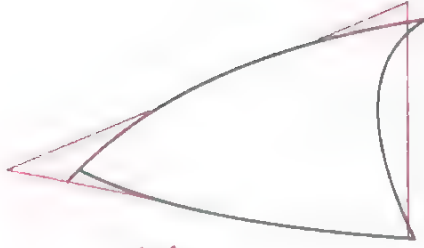
عمل نمبر ۳

تیرتی ہوئی کشتی

(Sailing Boat)

کے مطابق کشتی کی ڈرائنگ بنا میں۔

عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۲

اپنی پاندے رنگ بھریں۔

عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۳

جھونپڑی کے پیچھے درخت

(Tree Behind Hut)

عمل کے مطابق اسے درخت بنانا ہے۔

عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۱

ایک ہونے کے بعد۔

عمل نمبر ۲

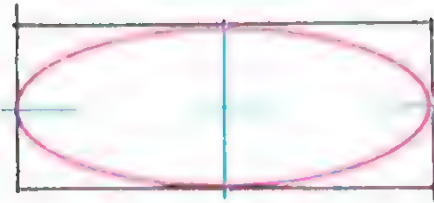


عمل نمبر ۲

پیالی اور پرچ (Cup and Saucer)

عمل نمبر ۱

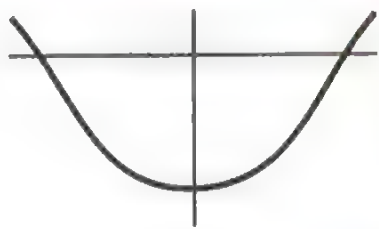
عمل نمبر ۱



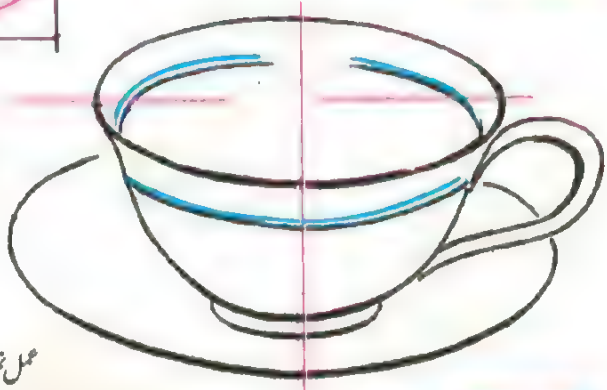
عمل نمبر ۱

عمل نمبر ۲

عمل نمبر ۲

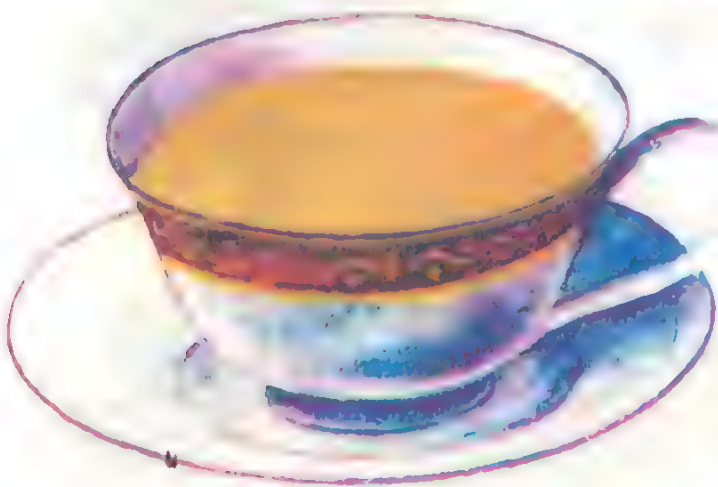


عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۳

عمل نمبر ۳



عمل نمبر ۳

پانی میں بطخ

(Duck in Water)



ایک لکڑی سے بنی ہوئی

عمل نمبر ۱

ایک لکڑی سے بنی ہوئی

عمل نمبر ۲

پانی میں بطخ کے جسم کو لکڑی سے بنی ہوئی

عمل نمبر ۳



سادہ پھل

(Simple Fruit)

پھل ایک یا زیادہ بیجوں سے مشتمل ہوتا ہے۔

عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۱

پھل ایک یا زیادہ بیجوں سے مشتمل ہوتا ہے۔

عمل نمبر ۲

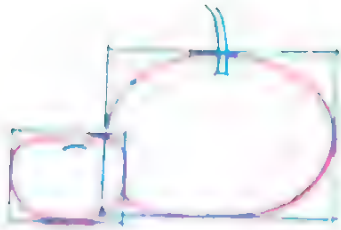


عمل نمبر ۲

سادہ سبزیاں (Simple Vegetables)

سادہ سبزیاں اور ان کے رنگ

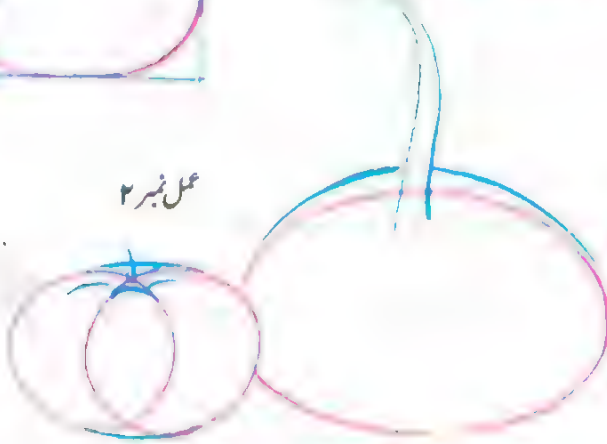
عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۱

سادہ سبزیاں اور ان کے رنگ

عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۲

سادہ سبزیاں اور ان کے رنگ

عمل نمبر ۳



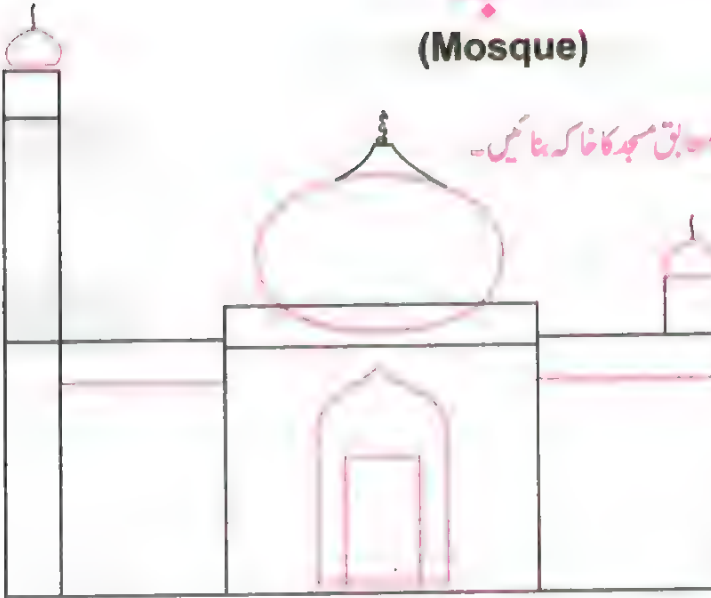
عمل نمبر ۳

مسجد

(Mosque)

اس کے مطابق مسجد کا خاکہ بنائیں۔

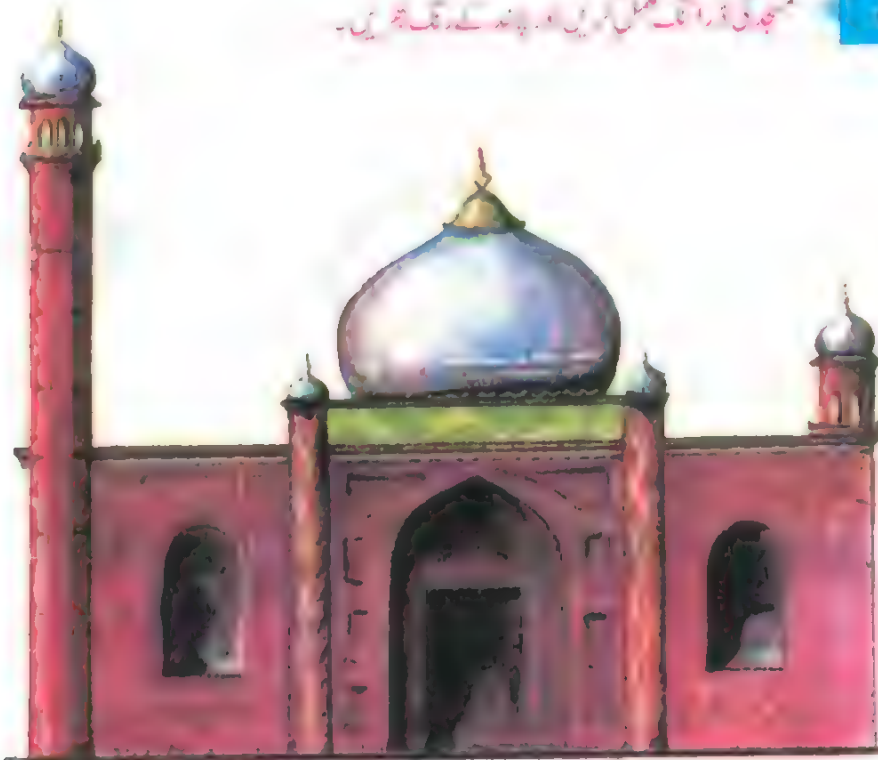
عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۱

مسجد کے رنگ مکمل کریں اور چاند کے رنگ بھی کریں۔

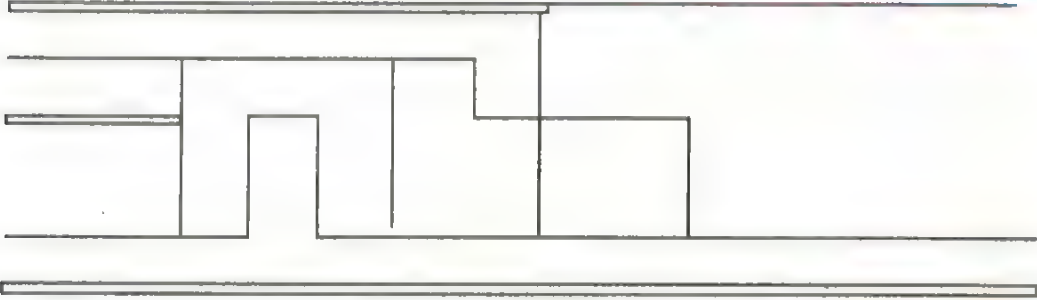
عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۲

میرا سکول (My School)

عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۱

عمل نمبر ۲

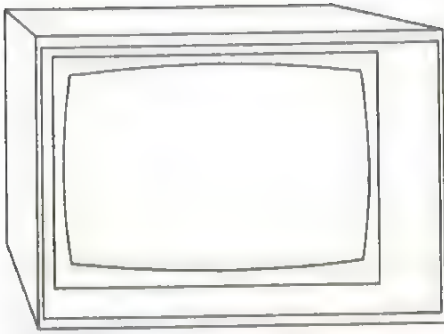


عمل نمبر ۲

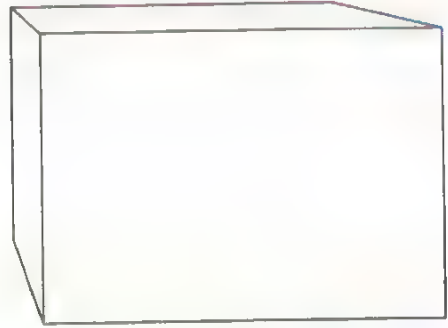
میرا ٹیلیوژن

(My Television)

عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۲



عمل نمبر ۱

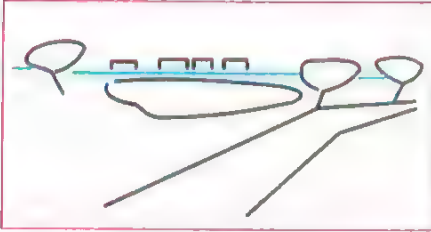
لونی ساکارٹون بنا کر اپنی پسند کا رنگ بھریں



عمل نمبر ۳

میرا گاؤں

(My Village)



عمل نمبر ۱

کے مطابق گاؤں کی ڈرائنگ مکمل کریں۔

عمل نمبر ۱



عمل نمبر ۲

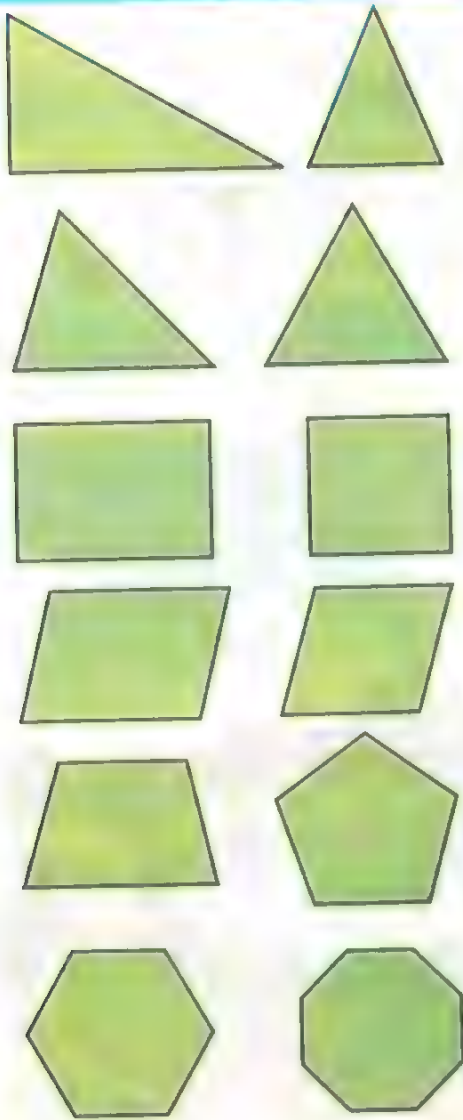


عمل نمبر ۳



پلین جیومیٹری

(Plane Geometry)



لمبائی اور چوڑائی میں زمین اور اس کے مختلف حصوں کی اشکال بنانے اور ناپنے کے علم کو پلین جیومیٹری کہتے ہیں۔

درجہ ششم میں آپ جیومیٹرک آلات کا تعارف: خط کی اقسام۔

مختلف زاویے، جیومیٹرک اشکال کی بناوٹ پڑھ چکے ہیں۔

اس جماعت میں آپ سابقہ کام کو آگے بڑھاتے ہوئے خطوط

اور زاویوں کی تقسیم۔ جیومیٹرک اشکال کی بناوٹ اور

آرتھوگرافک پروجیکشن کا مختصر حال پڑھیں گے۔

آپ کو چاہیے کہ جیومیٹری بکس مکمل سامان کے ساتھ درست

حالت میں اپنے پاس رکھیں۔ کام کے دوران آلات کو صحیح

طریقے سے استعمال کریں۔ صاف ستھری ڈرائنگ بنانے کے

لیے مینسل کے سکے کی نوک ہمیشہ تیز رکھیں۔ اور جہاں تک ممکن

ہو سکے ریز کا استعمال کم کریں۔ کاغذ پر سے ریز کے ذرات

صاف کرنے کے لیے کپڑے کا ٹکڑا یا رومال استعمال کریں۔

پلین جیومیٹری کی اشکال ذہن نشین کرنے کے لیے انھیں بار بار

بنائیں۔ اشکال میں جوابی اور عملی خطوط کا فرق واضح رکھیں۔



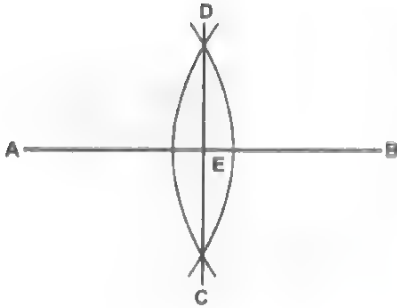
AB خط مستقیم کو دو مساوی حصوں میں تقسیم کریں۔

حل: AB خط کے نقاط A اور B پر پرکار رکھ کر AB خط کے نصف سے زیادہ پرکار

کھولیں۔ دو قوسیں لگائیں جو ایک دوسری کو نقاط C اور D پر قطع کرتی ہیں۔

CD کو ملائیں۔ یہ خط AB کو نقطہ E پر قطع کرتا ہے۔ نقطہ E خط AB کا

نصف ہے۔ پس $AE = BE$



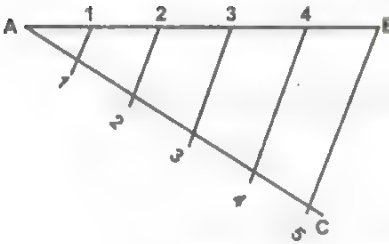
AB خط مستقیم کو پانچ برابر حصوں میں تقسیم کریں۔

حل: AB خط کے نقطہ A پر کوئی زاویہ حادہ BAC بنائیں۔ AC خط پر پرکار

سے 5 برابر حصوں کے نشان لگائیں۔ 5 کو B سے ملائیں۔ نقاط 1, 2, 3, 4

سے B کے متوازی خطوط کھینچیں۔ اس طرح خط AB پانچ برابر حصوں میں تقسیم

ہو جائے گا۔ متوازی خطوط سیٹ سکور سے لگائیں۔



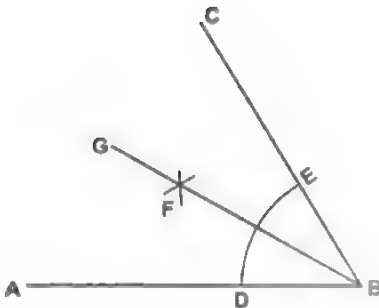
زاویہ ABC کی بزرگی پر کار تصنیف کریں۔

حل: ABC زاویہ کے نقطہ B پر پرکار رکھ کر کسی فاصلے سے ایک قوس لگائیں۔

جو AB اور BC کو بالترتیب نقاط D اور E پر قطع کرے۔ D اور E کو مرکز مان

کر دو قوسیں لگائیں جو آپس میں F پر قطع کرتی ہیں۔ BF کو ملاتے ہوئے

تک بڑھائیں۔ پس BG زاویے کا نصف ہے۔ یعنی $\angle ABG = \angle CBG$



مثلث کا بیان (Details of Triangle)

تین خطوط مستقیم سے گھری ہوئی شکل کو مثلث کہتے ہیں۔ اس کے مندرجہ ذیل حصے ہوتے ہیں۔

1- قاعدہ: Base

وہ خط جس پر کوئی مثلث بنائی جائے۔

2- نقطہ راس: Vertex

قاعدہ کے بالمتقابل نقطہ جہاں مثلث کے دونوں خط ملتے ہوں۔

3- عمود: Perpendicular

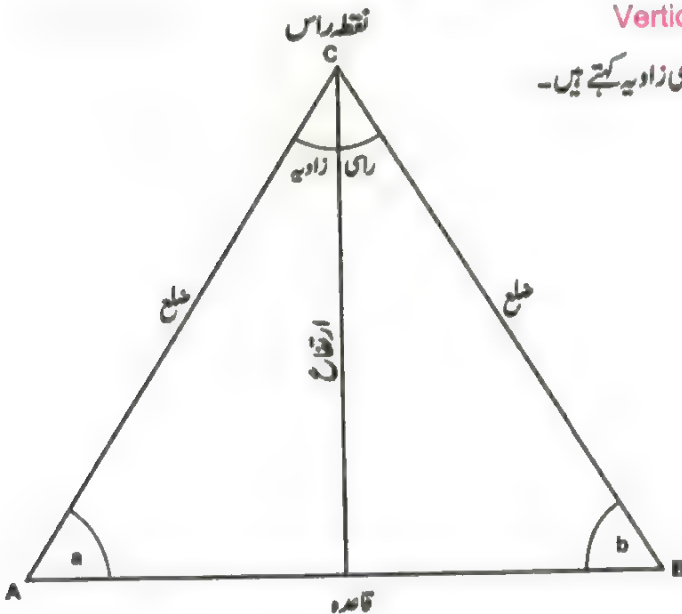
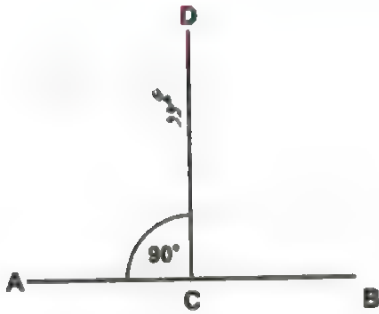
افقی خط پر 90 درجے کا زاویہ بنانا ہوا خط عمود کہلاتا ہے۔

4- ارتفاع: Altitude

نقطہ راس سے قاعدہ پر جو عمود گرایا جائے اسے ارتفاع کہتے ہیں۔

5- راسی زاویہ: Vertical Angle

قاعدہ کے بالمتقابل زاویے کو راسی زاویہ کہتے ہیں۔



مثلث کی اقسام (Kinds of Triangle)

ضلعوں کے لحاظ سے اقسام



(i) مثلث متساوی الاضلاع : Equilateral

ایسی مثلث جس کے تینوں اضلاع برابر ہوں۔

(ii) مثلث متساوی الساقین : Isosceles Triangle

ایسی مثلث جس کے دو اضلاع برابر ہوں۔

(iii) مثلث مختلف الاضلاع : Scalene Triangle

ایسی مثلث جس کے تینوں اضلاع مختلف ہوں۔



زاویوں کے لحاظ سے مثلث کی اقسام

(i) مثلث قائمہ الزاویہ : Right Angled Triangle

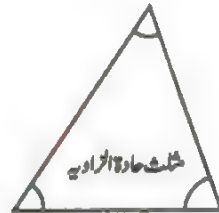
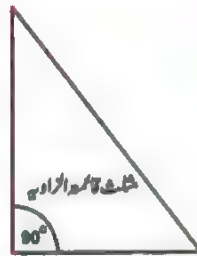
ایسی مثلث جس کا ایک زاویہ قائمہ ہو۔

(ii) مثلث حادہ الزاویہ : Acute Angled Triangle

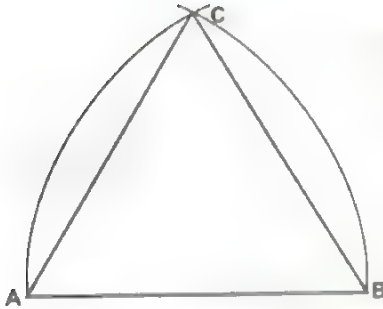
ایسی مثلث جس کے تینوں زاویے حادہ ہوں۔

(iii) مثلث منفرجہ الزاویہ : Obtuse Angled Triangle

ایسی مثلث جس کا ایک زاویہ منفرجہ ہو۔



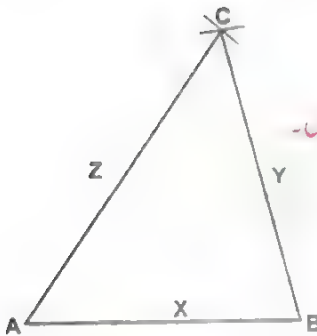
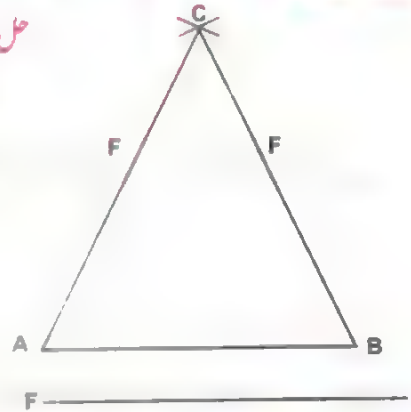
AB قاعدہ پر مثلث قائمہ کی انصاف بنائیں۔



حل: AB خط کے نقطہ A کو مرکز مان کر AB کے فاصلے پر قوس لگائیں۔
پھر اسی دوری پر B کو مرکز مان کر قوس لگائیں۔ جو پہلی قوس کو نقطہ C پر قطع کرے گی۔ C کو A اور B سے ملائیں۔
پس ABC مطلوبہ مثلث ہے۔

ایک مثلث قائمہ کی تین بنائیں۔ جس کا قاعدہ AB اور ایک ضلع F دیا ہوا ہے۔

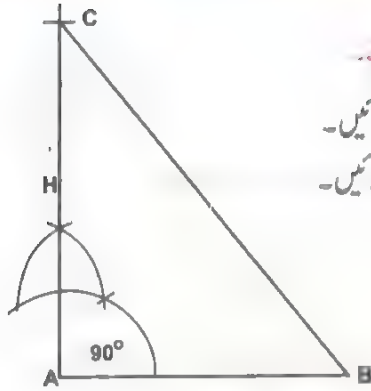
حل: AB قاعدہ کے نقطہ A کو مرکز مان کر F ضلع کے برابر پر کار کھولیں اور قوس لگائیں اسی فاصلے سے نقطہ B کو مرکز مان کر قوس لگائیں جو پہلی قوس کو نقطہ C پر قطع کرے۔ C کو A اور B سے ملائیں۔
پس ABC مطلوبہ مثلث ہے۔



ایک مثلث بنائیں جس سے تینوں ضلعان X'Y'Z دیے ہوئے ہیں۔

حل: AB ضلع برابر X لیں۔ دیے ہوئے ضلع Z کے برابر پر کار کھولیں۔
A کو مرکز مان کر قوس لگائیں۔ پھر دیے گئے ضلع Y کے برابر پر کار کھولیں۔
اور B نقطہ کو مرکز مان کر قوس لگائیں جو پہلی قوس کو نقطہ C پر قطع کرے۔
اب C کو A اور B سے ملائیں۔
پس ABC مطلوبہ مثلث ہے۔

X _____
Y _____
Z _____

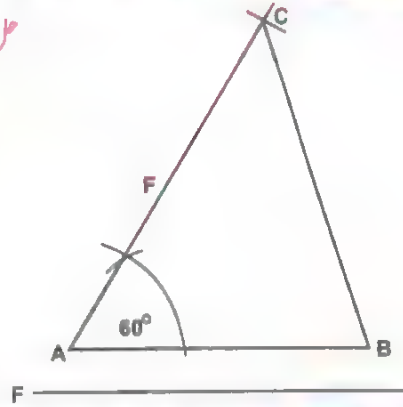


AB قاعدہ پر قائمہ الزاویہ مثلث بنائیں اس کا عمود H دیے ہوئے ہے۔
 AB قاعدہ کے نقطہ A پر پرکار کے ذریعے 90 درجے کا زاویہ بنائیں۔
 دیے ہوئے عمود H کے برابر AC قطع کریں۔ C کو B سے ملائیں۔
 پس ABC مطلوبہ قائمہ الزاویہ مثلث ہے۔

حل:

AB قاعدہ پر ایک مثلث بنائیں اس کا ایک ضلع F اور زاویہ 60 درجے کا بنایا ہے۔

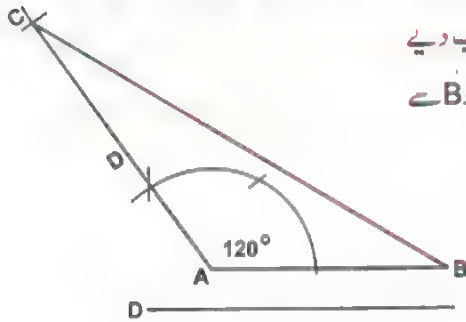
حل: AB قاعدہ کے نقطہ A پر 60 درجے کا زاویہ بنائیں۔ AC برابر F قطع کریں۔ C کو B سے ملائیں۔
 پس ABC مطلوبہ حادہ الزاویہ مثلث ہے۔

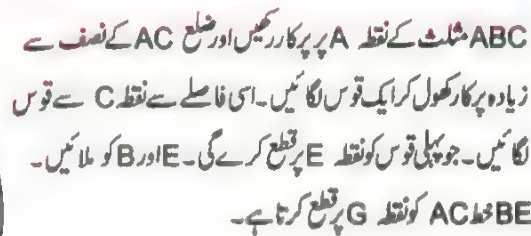


AB قاعدہ پر ایک مثلث بنائیں اس کا ایک ضلع D اور زاویہ 120 درجے کا بنایا ہے۔

AB قاعدہ کے نقطہ A پر 120 درجے کا زاویہ بنائیں۔ اب دیے
 گئے ضلع D کے برابر پرکار کھول کر AC قطع کریں۔ C کو B سے
 ملائیں۔ پس ABC مطلوبہ منفرجہ الزاویہ مثلث ہے۔

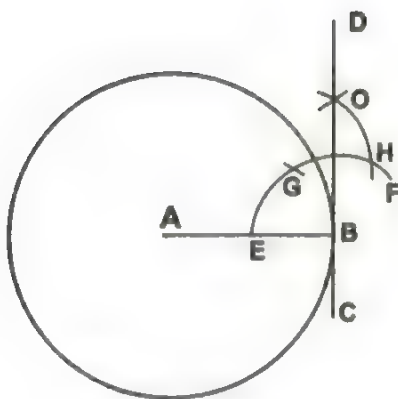
حل:





اسی طرح B اور C کو باری باری مرکز مان کر قوسیں لگائیں۔ جو آئیں B میں ایک دوسری کونفظ D پر قطع کریں۔ D کو A سے ملائیں جو قطع BC کونفظ F اور خط BE کونفظ O پر قطع کرتا ہے۔ O مطلوبہ دائروں کا مرکز ہے۔ نقطہ O سے OF اور OA فاصلے کے دائرے لگائیں۔ پس یہ مطلوبہ دائرے ہیں۔ جو مثلث کو اندرونی اور بیرونی طور پر مس کرتے ہوئے گزرتے ہیں۔

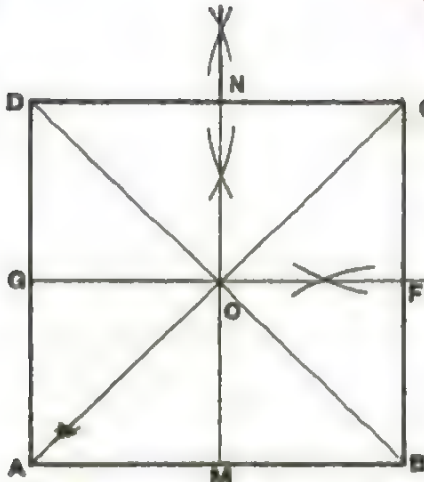
حل: نقطہ B کو دائرے کے مرکز A سے ملائیں۔ نقطہ B کو مرکز مان کر EF قوس لگائیں۔ اسی فاصلے سے GH'EG قطع کریں۔ نقطہ G اور H سے قوسیں لگائیں۔ جو ایک دوسرے کو نقطہ O پر قطع کریں۔ B کو O سے ملاتے ہوئے دونوں طرف بڑھائیں۔ پس CD دائرہ کا مماس ہے۔



ایک مربع کے اندر چار برابر دائرے کھینچیں۔ جو آپس میں

ایک دوسرے کو چھوئیں اور مربع کے ہر دو اضلاع کو بھی چھوئیں۔

حل 1



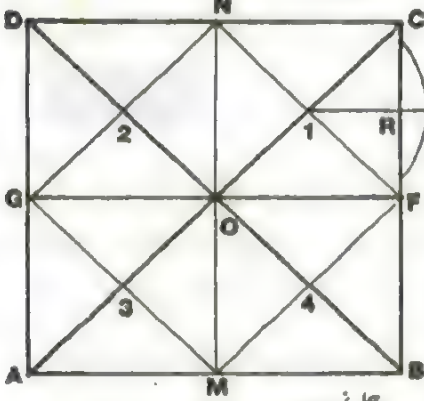
حل نمبر 1

مربع کے وتروں کو ملائیں۔ جو آپس میں نقطہ O پر قطع کرتے ہوں۔

BC خط کی نقطہ F پر تنصیف کریں۔ O کو F سے ملا کر G تک

بڑھائیں۔ پھر DC خط کی نقطہ N پر تنصیف کریں۔ O کو N سے

ملا کر M تک بڑھائیں۔

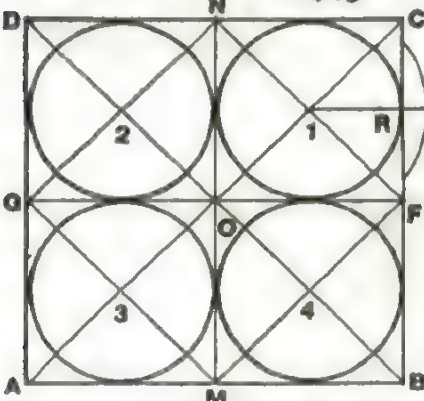


حل نمبر 2

حل 2: اب $GM'NG'FN$ اور MF کو ملائیں۔

اس طرح نقاط 1, 2, 3 اور 4 ظاہر ہو گئے۔ CF پر نقطہ 1

سے عمود $1R$ گرائیں۔ $1R$ مطلوبہ دائروں کا نصف قطر ہوگا۔



حل نمبر 3

حل 3: اب مرکز 1 پر پرکار رکھیں۔ $1R$ فاصلہ کا دائرہ لگائیں۔ پھر

مرکز 2 پر پرکار رکھیں اور اسی فاصلے سے دائرہ لگائیں۔

اسی طرح مرکز 3 اور مرکز 4 پر پہلے ہی فاصلے کے دائرے لگائیں۔

چاروں دائرے آپس میں ایک دوسرے کو چھوئیں گے اور مربع

ABCD کے ہر دو اضلاع کو بھی چھوئیں گے۔

آرتھوگرافک پروجیکشن

(Orthographic Projection)

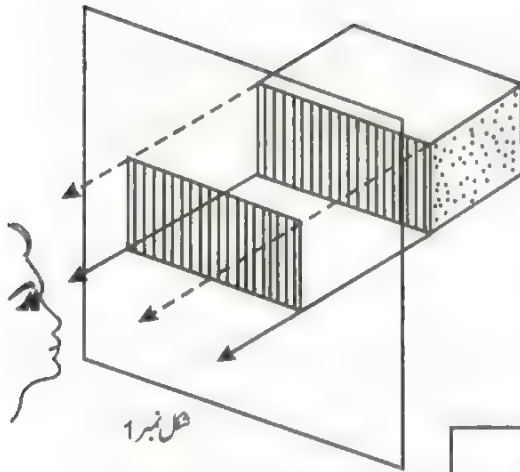
کسی شے کو نظر کی سطح پر دیکھ کر اس شے کا سامنے کا منظر، طرفی منظر اور بالائی منظر ظاہر کرنے کو آرتھوگرافک پروجیکشن کہتے ہیں۔ ان مناظر کو اس طرح لکھتے ہیں۔

1۔ سامنے کا منظر (Front view)

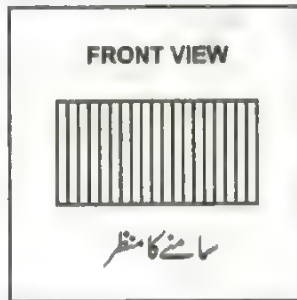
2۔ طرفی منظر (Side view)

3۔ بالائی منظر (Top view)

سامنے کا منظر (Front view)

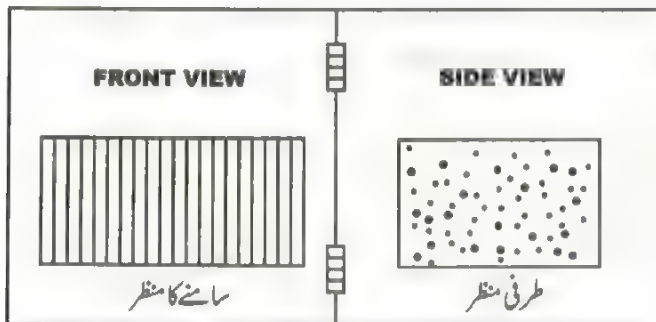
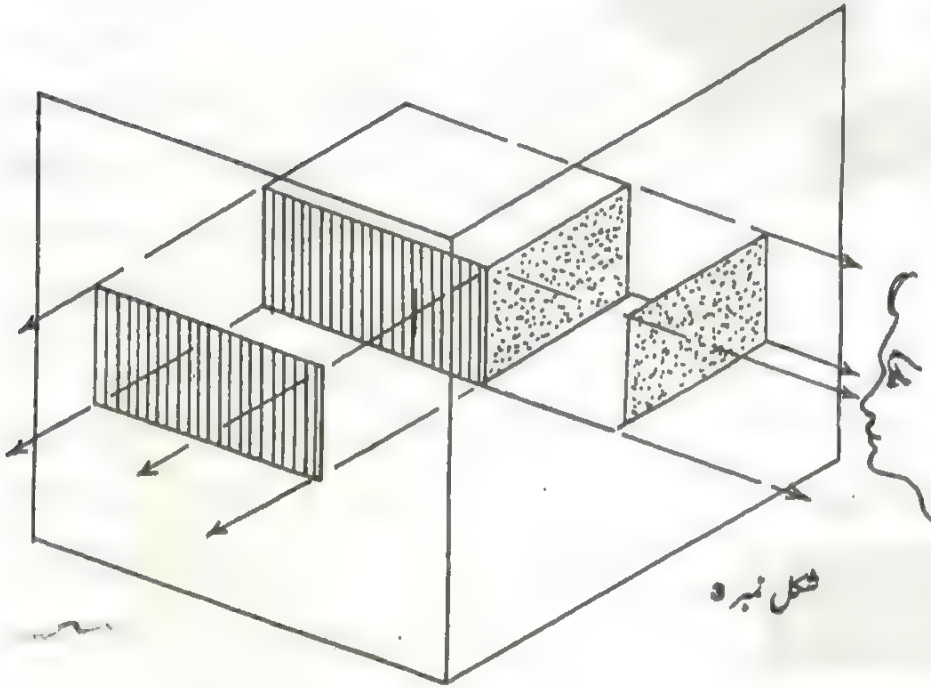


شکل نمبر 1 میں طالب علم ایک جسم کو نظر کی سطح پر (eye level) رکھ کر دیکھ رہا ہے۔ جسم اور طالب علم کے درمیان شے کا پردہ ہے۔ جسم کی شکل بصری شعاعوں کی مدد سے اس پردہ پر پڑتی ہوئی دکھائی گئی ہے۔ اس منظر کو سامنے کا منظر کہتے ہیں۔ جب اس پردے کو کاغذ پر لٹائیں گے تو یہ منظر شکل نمبر 2 کی طرح نظر آئے گا۔

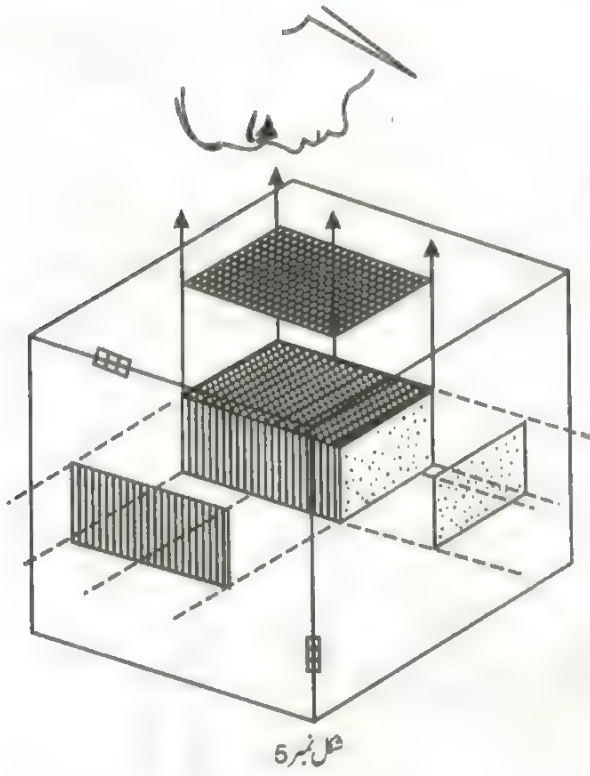


طرفی منظر (Side view)

شکل نمبر 1 کے شیشے کے پردے کے ساتھ دائیں طرف ایک اور شیشے کا پردہ عموداً حالت میں جوڑ دیا گیا ہے۔ اور یہ صورت شکل نمبر 3 میں دکھائی گئی ہے۔ اب طالب علم مجسمہ کو دائیں طرف سے نظر کی سطح پر رکھ کر دیکھ رہا ہے۔ مجسمہ کی شکل تیروں کی مدد سے اس پردے پر بنتی ہوئی نظر آ رہی ہے۔ اس شکل کو طرفی منظر کہتے ہیں۔ شکل نمبر 3 کے پردوں کو کھول کر جب ہموار سطح پر لٹایا جائے گا تو مناظر کی جو صورت نظر آئے گی وہ شکل نمبر 4 میں دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 4

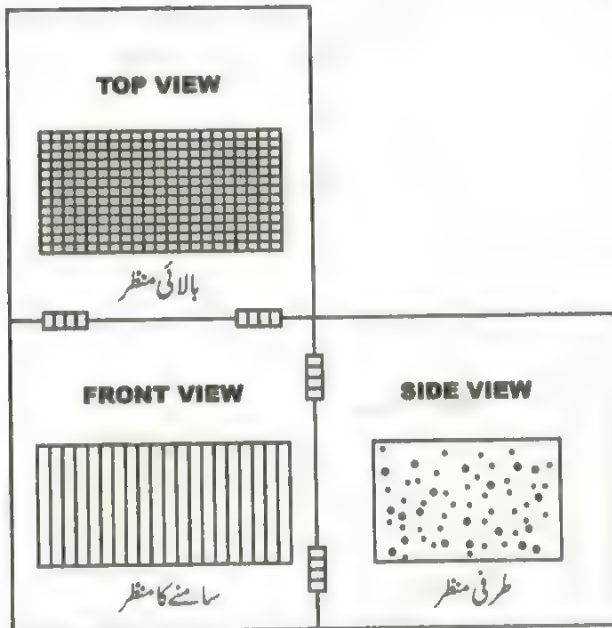


بالائی منظر (Top view)

شکل نمبر 3 کے پردوں کے ساتھ اوپر کی طرف ایک تیسرا شے کا پردہ افقی حالت میں جوڑ دیا گیا ہے۔ اور یہ صورت شکل نمبر 5 میں دکھائی گئی ہے۔ طالب علم مجسم کو اوپر کی طرف سے نظر کے عین نیچے رکھ کر دیکھ رہا ہے۔ مجسم کی شکل بصری شعاعوں کی مدد سے اوپر والے پردے پر بنتی ہوئی دکھائی گئی ہے۔ اس شکل کو بالائی منظر کہتے ہیں۔

شکل نمبر 5 کے پردوں کو کھول کر جب ہموار سطح پر پھیلا یا جائے گا تو مجسم کے تینوں منظر فرنٹ ویو، سائڈ ویو، اور ٹاپ ویو علیحدہ علیحدہ بنے ہوئے شکل نمبر 6 کی طرح نظر آئیں گے۔

ایک منظر کو پروجیکشن کہتے ہیں۔ جبکہ ان تینوں مناظر کو آرتھو گرافک پروجیکشن کہتے ہیں۔



شکل نمبر 6



ڈیزائن

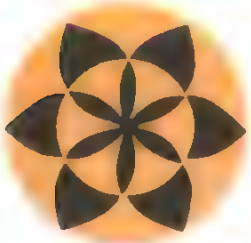
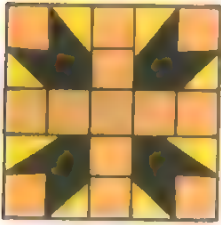
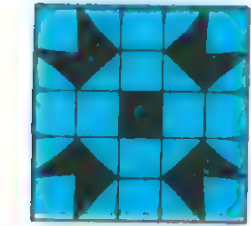
(Design)

چند اشکال کا ایسا مجموعہ جن کی ترتیب سے نمونہ جاذب نظر بنے۔ اسے ڈیزائن کہتے ہیں۔

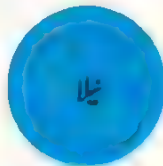
جیومیٹرک ڈیزائن (Geometrical Design)

پرکار اور پیمانے کی مدد سے بنائے گئے نمونے کو جیومیٹرک ڈیزائن کہتے ہیں۔ ڈیزائن کو خوبصورت بنانے کے لیے رنگ استعمال کئے جاتے ہیں۔ نیلا، پیلا، اور سرخ رنگ بنیادی رنگ ہیں۔ ان کو باری باری آپس میں ملا کر رنگ حاصل کئے جاتے ہیں۔ جن کے بارے میں آپ جماعت ہفتم میں تفصیل سے پڑھیں گے۔ خط، قوس، دائرہ، مثلث، مربع، مستطیل اور مسدس سے آپ مختلف خوبصورت جیومیٹرک ڈیزائن بنا سکتے ہیں۔ ان ڈیزائنوں سے فرش، چھتیں، سیمنٹ کی جالیاں اور قالین سجائے جاتے ہیں۔ مسجدوں، مقبروں اور مذہبی مقامات کو سجانے کے لیے عام طور پر یہی ڈیزائن استعمال کیے جاتے ہیں۔ ان کی خوبصورتی کی وجہ یہ ہے کہ ان میں توازن اور مساوی اشکال کا بہت خیال رکھا جاتا ہے۔

اگلے صفحات پر خطاطی کے چند فری ہینڈ نمونے بنانے کے لیے دیے گئے ہیں۔ ان کو پینسل، رنگ دار پینسل یا کسی بھی رنگ میں بنانے کی مشق کریں۔ اپنی پسند کے مزید نمونے بھی بنائیں۔



Red



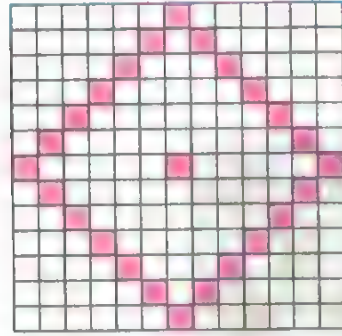
Blue



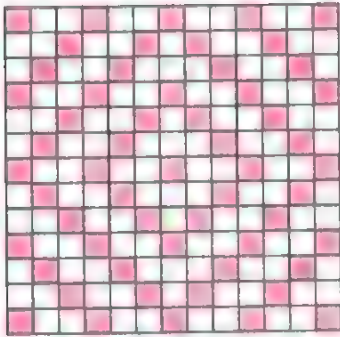
Yellow

سوال نمبر 1: مربع میں گراف کے ذریعے ڈیزائن بنائیں۔

عمل نمبر 1

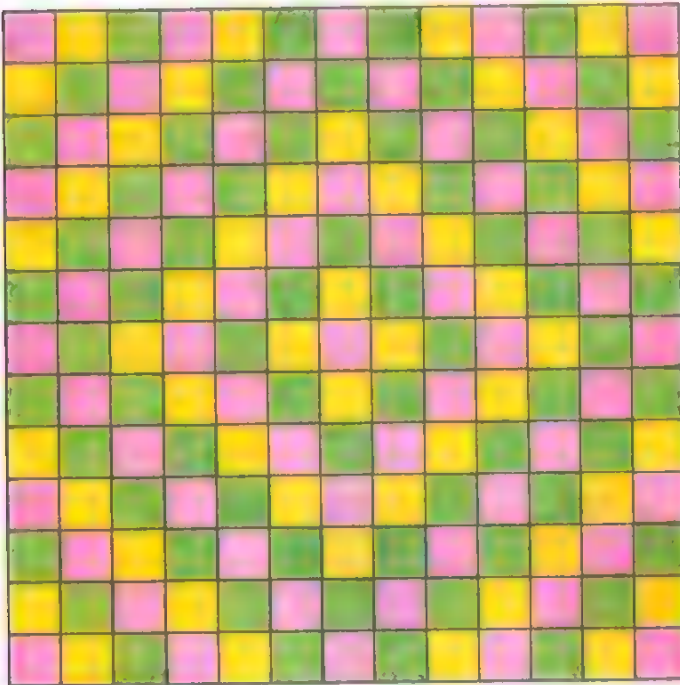


عمل نمبر 1



عمل نمبر 2

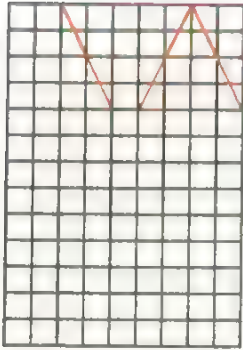
عمل نمبر 3



عمل نمبر 3

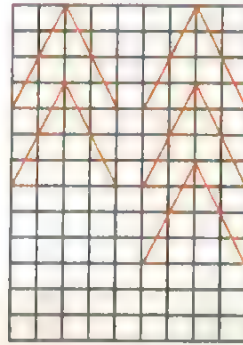
سوال نمبر 2: مستطیل میں عمودی نمونے سے ڈیزائن بنائیں۔ اور رنگ بھریں۔

20 - بنائی ڈیزائن اور 9 - بنائی ڈیزائن مستطیل بنائیں۔ مستطیل کی چوڑائی کے رنگ 9 اور لمبائی کے رنگ 13 حصوں میں تقسیم کریں۔ اور شکل کے مطابق ایک مثلث بنائیں۔

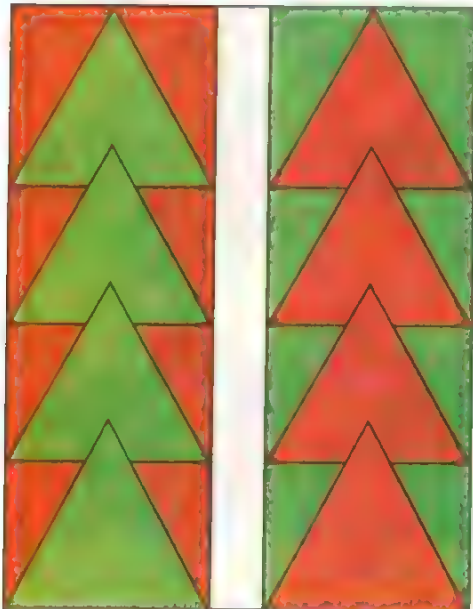


عمل نمبر 1

شکل کے مطابق مزید مثالیں بنائیں۔



عمل نمبر 2



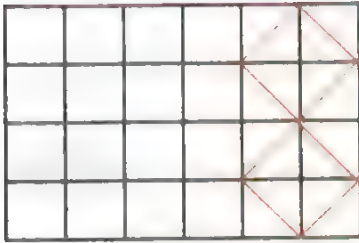
عمل نمبر 3

شکل کے مطابق ڈیزائن بنائیں اور رنگ بھریں۔

مستطیل میں افقی منسلک یا عمودی منسلک کریں۔

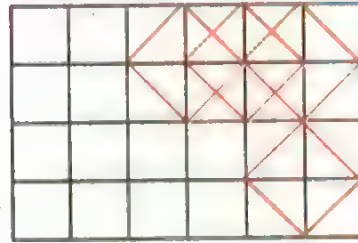
عمل نمبر 3

16- افقی منسلک یا عمودی منسلک کریں۔ پھر افقی تقسیم کریں۔ 8- افقی منسلک یا عمودی منسلک کریں۔ 6- عمودی تقسیم کریں۔ 4- عمودی تقسیم کریں اور شکل کے مطابق دوسری بنائیں۔



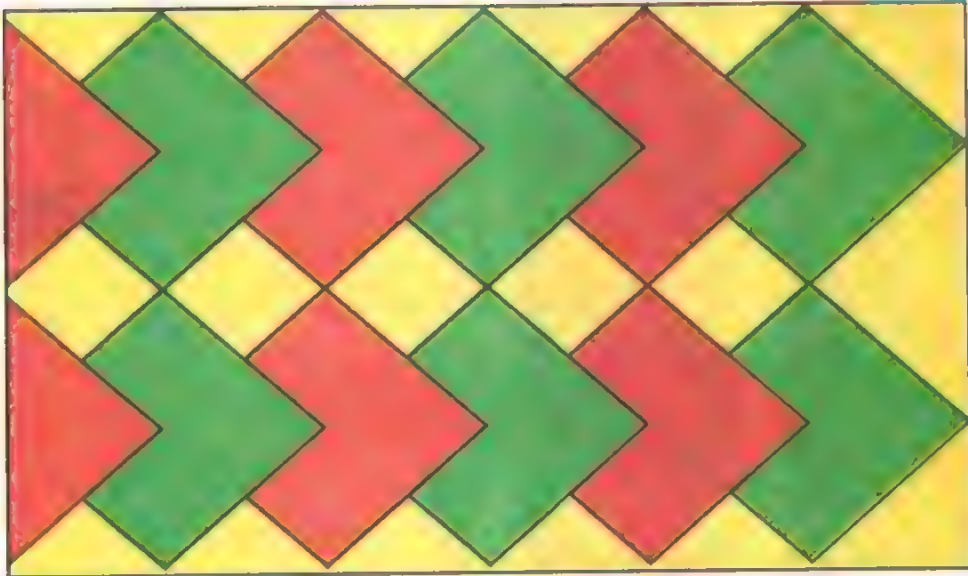
عمل نمبر 1

عمل کے مطابق دوسری بنائیں۔



عمل نمبر 2

افقی تقسیم کریں۔ عمودی تقسیم کریں۔

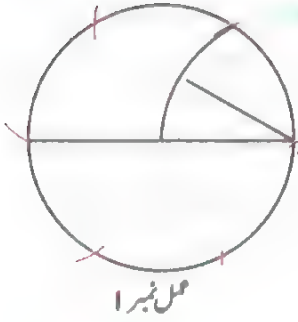


عمل نمبر 3

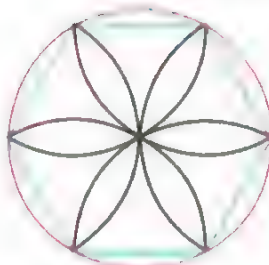
سوال نمبر 4

مسدس بنانا شروع کریں۔

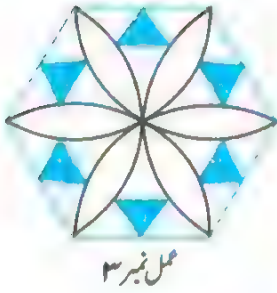
ایک دائرہ بنا کر اسے چھ برابر حصوں میں تقسیم کریں۔



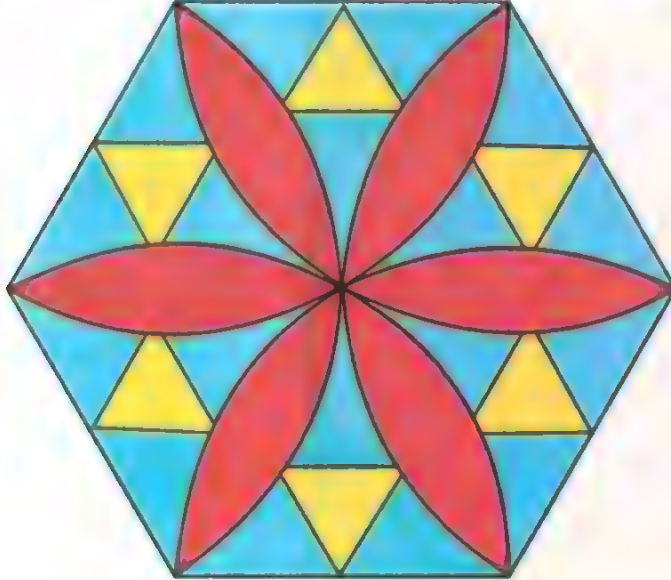
مسدس بنا کر اندرونی ڈیزائن بنائیں۔



ڈیزائن مکمل کریں۔

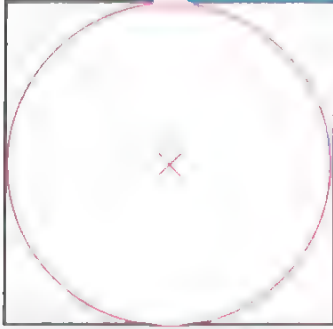


دورگوں سے ڈیزائن کو خوبصورت بنائیں۔



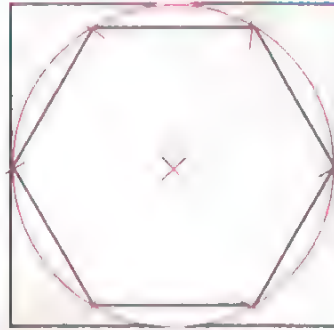
سوال نمبر 5 مربع کے اندر مضبوط چھپاتا ہوا سرہ لگا میں اور اس کے اندر بڑی سے بڑی مسجد بنا کر کوئی سے تین رنگوں سے ڈیزائن میں کریں۔

مربع میں سرہ لگا میں۔



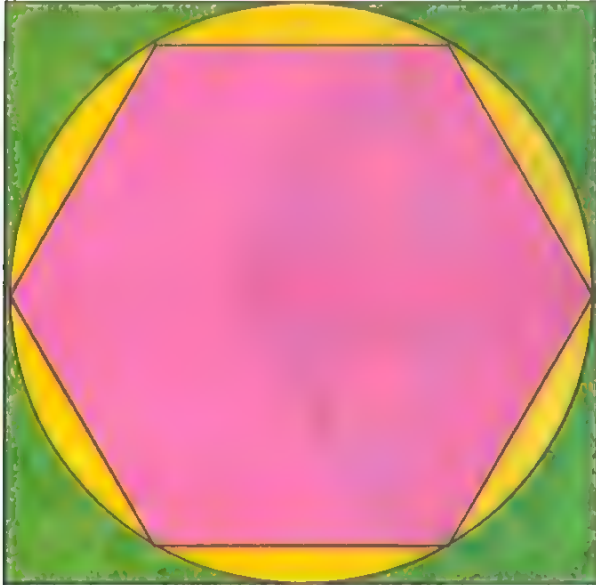
عمل نمبر ۱

سرہ کے اندر ایک مسجد بنا میں۔



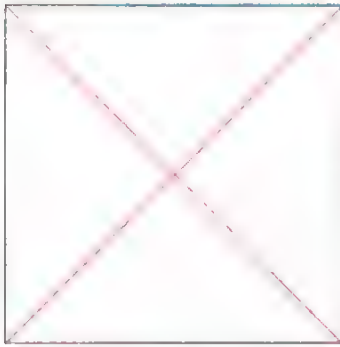
عمل نمبر ۲

ڈیزائن میں رنگ بھریں۔



عمل نمبر ۳

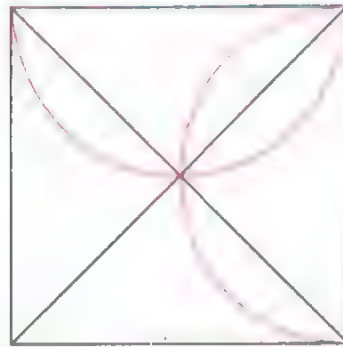
عمل نمبر ۱: مربع کے دو متساوی دائروں کے ذریعہ اس میں دو کئی ایک رنگ سے عمل کریں۔



عمل نمبر ۱

عمل نمبر ۲: مربع کے دو متساوی دائروں کے ذریعہ اس میں دو کئی ایک رنگ سے عمل کریں۔

عمل نمبر ۳: مربع کے دو متساوی دائروں کے ذریعہ اس میں دو کئی ایک رنگ سے عمل کریں۔



عمل نمبر ۲

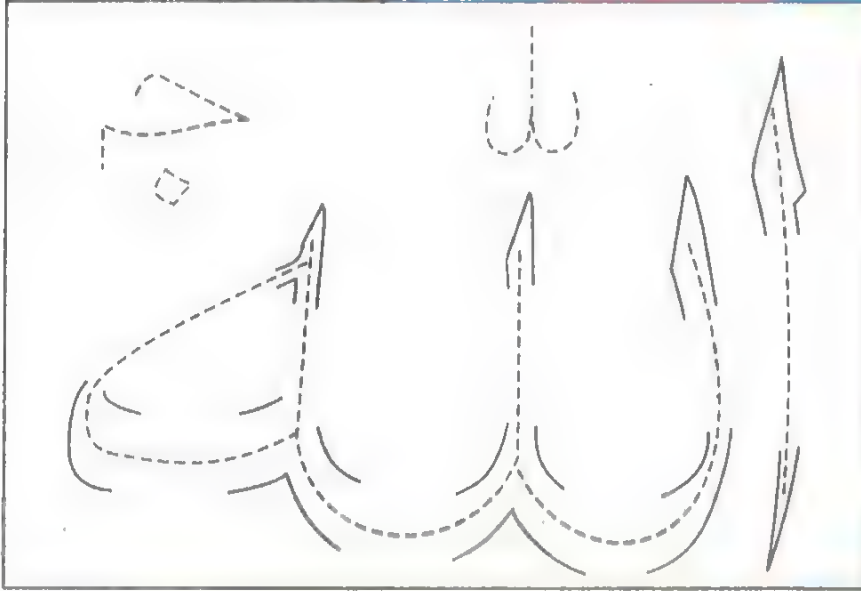
عمل نمبر ۳: مربع کے دو متساوی دائروں کے ذریعہ اس میں دو کئی ایک رنگ سے عمل کریں۔



عمل نمبر ۳

سوال نمبر 7: مستطیل میں فری ہینڈ خوشخطی سے لفظ اللہ لکھیں۔

لفظ اللہ کی تصانی کریں۔



عمل نمبر 1

رنگ بھر کر لفظ مکمل کریں۔

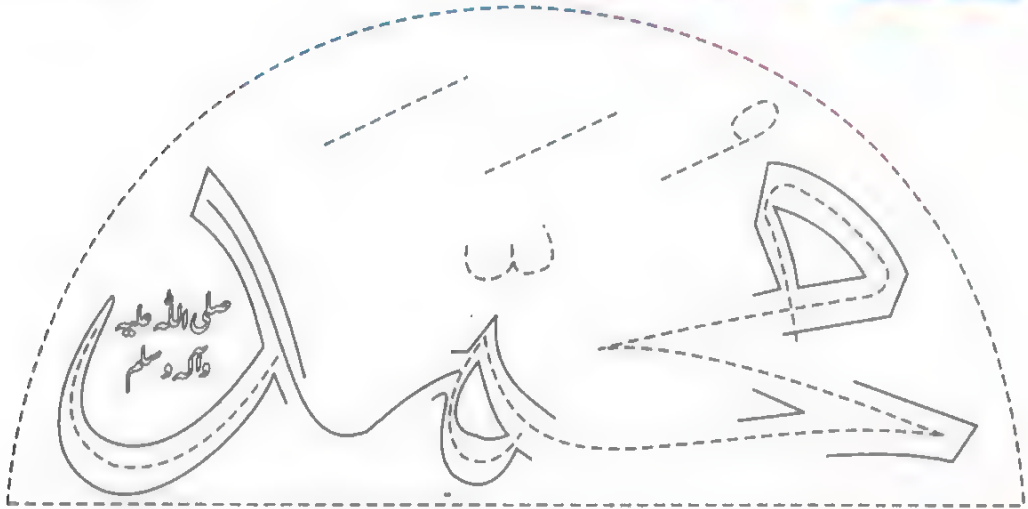


عمل نمبر 2

سوال نمبر 8: نصف، اترے میں حضور نبی کریم صلی اللہ علیہ وآلہ وسلم کا اسم مبارک محمد صلی اللہ علیہ وآلہ وسلم

خوش خط لکھیں۔

لفظ محمد ناصیں اور رنگ بھریں۔



عمل نمبر ۱

رنگ بھریں اور لفظ مکمل کریں۔



عمل نمبر ۲

سوال نمبر 9: نصف دائرو میں ابو بکرؓ، عمرؓ، عثمانؓ، علی رضی اللہ تعالیٰ عنہم کے نام نوشتہ جائیں۔

عمل نمبر 1: شکل کے مطابق نصف دائرو میں ابو بکرؓ، عمرؓ، عثمانؓ، علی رضی اللہ عنہم کے نام لکھیں۔ اور چھ گروہوں میں ان کے نام لکھ کر آپ اور مقدس ہستیوں کے نام لکھنا چاہیں تو لکھ سکتے ہیں۔



عمل نمبر 1



عمل نمبر 2



فنون عملی

(Handicraft)



جماعت ششم میں آپ پڑھ چکے ہیں کہ ہاتھ سے کارآمد چیزیں بنانے کے عمل کو فنون عملی کہتے ہیں۔ یہ عمل دستی آلات یا مشینوں کی مدد سے کیا جاتا ہے۔

فنون عملی میں تجربات اور تخلیقی اظہار پر زور دیا جاتا ہے۔ اور اس مقصد کے لیے آسانی سے دستیاب ہونے والی سستی اشیاء استعمال کی جاتی ہیں۔ یہ مضمون اس لیے شامل کیا گیا ہے کہ آپ کو کچھ بنیادی مہارتیں حاصل ہوں اور آپ اس قابل ہو جائیں کہ بیکار یا استعمال شدہ کاغذ، گتہ، کپڑا اور اون وغیرہ سے کارآمد چیزیں بنا سکیں اور آپ کی تخلیقی قوتوں کو جلا مل سکے۔ اسکے علاوہ آپ میں کام کرنے کا شوق، خود اعتمادی، اور محنت کی عظمت کا احساس پیدا ہو سکے۔

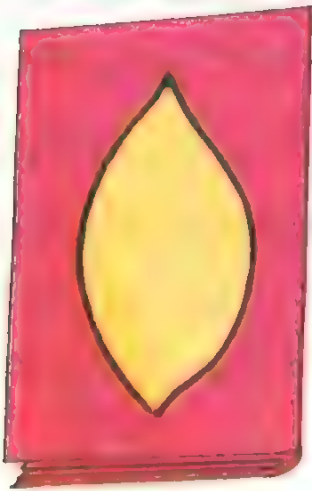
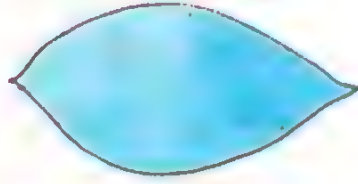
آپ جو اشیاء عملی طور پر بنائیں گے وہ درج ذیل ہیں۔

کاغذ اور تار سے پھول بنانا، پری بنانا، گندم کے تنکوں سے ماڈل بنانا، موٹے کاغذ سے ٹوکری بنانا، خرگوش بنانا، تار اور کاغذ سے مچھلی بنانا، انڈے کے خول سے چوزہ بنانا وغیرہ وغیرہ، اس کے علاوہ آئٹل کلر اور وائر کلر سے ابری بنانا۔



کاغذ اور تار سے پھول بنانا (Making Flower with Paper and Wire)

تار سے سب سے پہلی کاغذ کاغذ بنائی جائے گی۔ رنگدار کاغذ کو دو تاروں اور تاروں سے
* گتے سے پھول کی بنائی کاغذ بنائیں۔



سرخ کریپ پیپر لیں۔
اس کو دو ہرا کریں۔
اس کو چھ ہرا کریں۔
اس پر پتی کاغذ رکھیں اور پینسل سے نشان لگائیں۔
قینچی سے کاٹ کر پتیاں تیار کریں۔

کلیں کو پتوں کے ساتھ لگا کر تیار کریں۔



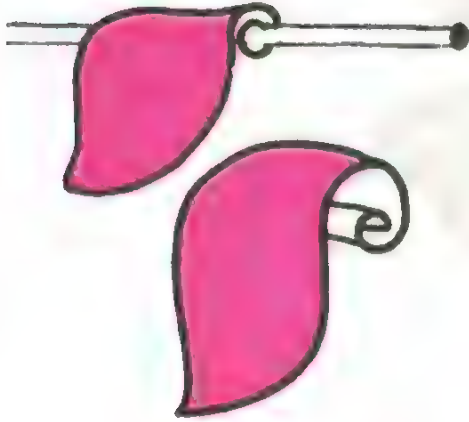
* گتے سے ٹہنی کے پتے کافرہ تیار کریں۔

* پھر سبز کا کریپ پیپر لیں۔

اسکی تھیں لگائیں۔

پتے کافرہ رکھ کر ہینسل سے نشان لگائیں۔

قینچی سے کاٹ کر پتے تیار کریں۔



* اب لوہے کی باریک تین تاروں کو نکل دیں۔

دو تاریں پتوں کے لیے لگائیں۔

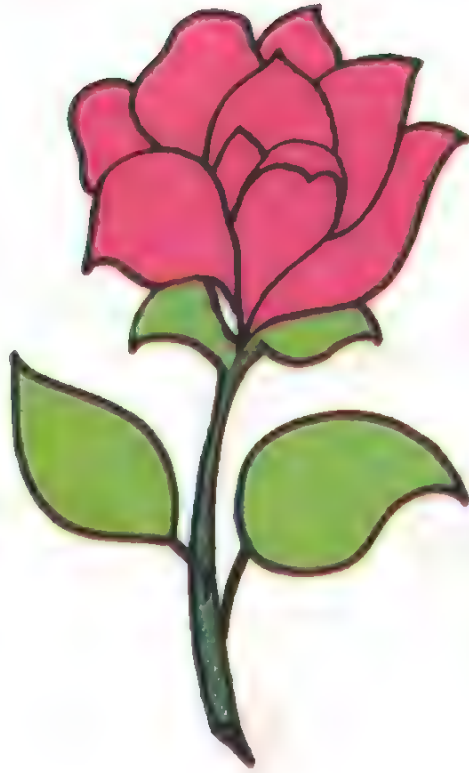
پھول کا مرکز بنائیں۔

بیرونی پتوں کو ہینسل پر پلٹ کر خم دیں۔



کلیں کو پتوں کے ساتھ لگا کر تیار کریں۔

✱ چھوٹی پتوں کو پہلے اور بڑی پتوں کو بعد میں مرکز
کے گرد باندھیں۔
پھول تیار ہے۔



پری بنانا

(Making a Fairy)

کارڈ بورڈ یا موٹا کاغذ، قینچی، گوند، باریک کیل، گڑیا، پلاسٹک، گڈی کاغذ، رنگ۔

❖ پری بنانے کے لیے پلاسٹک کی گڑیا لیں۔

گڑیا کے سائز کو مد نظر رکھتے ہوئے کارڈ بورڈ پر ہڈوں کی ڈرائنگ بنائیں۔

ہڈوں کو قینچی سے کاٹ کر تیار کریں۔

ہڈوں کو سنہری یا رنگ دار کاغذ سے خوبصورت بنائیں۔



گڑیا کے سائز کو مد نظر رکھتے ہوئے کارڈ بورڈ یا موٹے کاغذ سے ہاڈی کور

بنائیں جیسا کہ شکل سے ظاہر ہے۔

گڑیا کی کمر تک ہاڈی کور کو چھوٹی سی کیل، پن یا گوند سے لگائیں۔



ہاڈی کور

گڑیا کے سائز کو مد نظر رکھتے ہوئے کارڈ بورڈ یا موٹے کاغذ سے ہاڈی کور



✱ گڈی کاغذ سے قمیض بنائیں۔
 باڈی کور (Body Cover) کے گرد گڈی کاغذ سے لپٹکا (گھکری)
 بنائیں۔
 گھکری اور قمیض کے اوپر سے بیلٹ (Belt)، گوند اور کیل سے لگائیں۔



✱ اس کے بعد پروں کو گڑیا کی پشت پر گوند اور کیل کی مدد سے لگائیں۔



✱ سنہرے کارڈ بورڈ سے تاج بنا کر موتیوں سے سجائیں
پھر گڑیا کے سر پر پہنائیں۔ گڑیا کیڑے یا گتے سے
بھی تیار کی جاسکتی ہے۔



گندم کے تنکوں (ناڑ) سے ماڈل بنانا

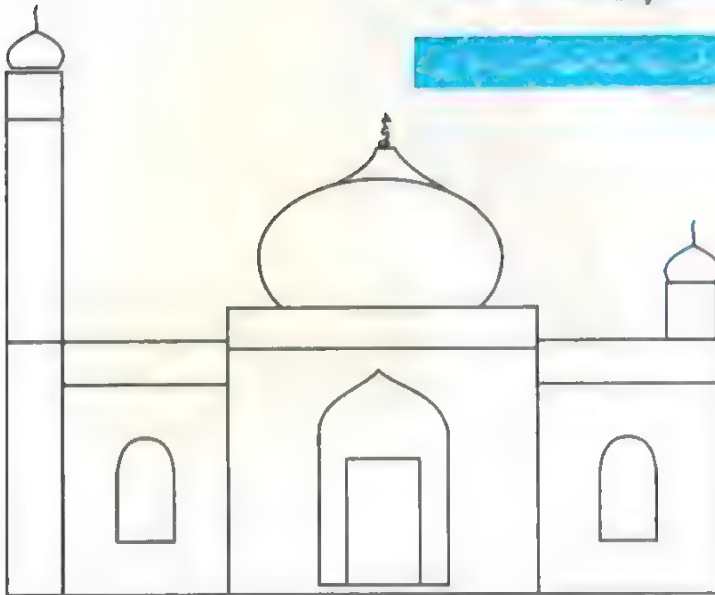
(Making Models with Cutting and Pasting of Straws)

پکی ہوئی گندم کے تنے یا ناڑ کاٹنے سے نچھلے، چاٹو، قنبلی یا بلنڈ، ٹوند، پاؤناڑ، رنک وغیرہ۔

پہلا طریقہ

- * کاغذ پر کوئی خاکہ بنائیں مثلاً مسجد کا خاکہ
- پکی ہوئی گندم کا ناڑ لیں۔
- ناڑ کو گھٹا کریں۔
- ناڑ کو اتار گھٹا کریں کہ نرم ہو جائے۔

* خشک کرنے کے بعد انہیں چاٹو یا بلنڈ سے عمودا کاٹیں۔

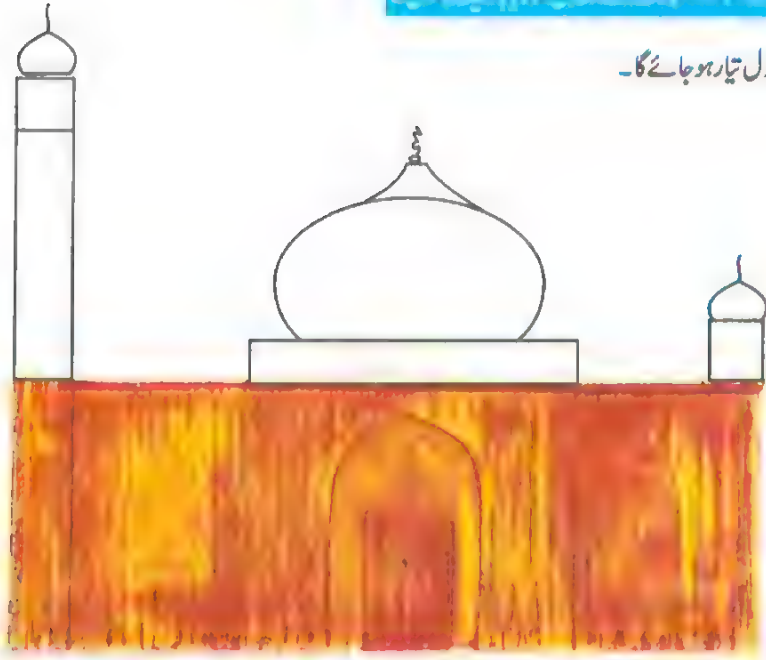


* بھر بنے ہوئے خاکے کے ہر حصے کے لیے نکلڑے کاٹیں۔

ان نکلڑوں کو گوند یا سریش کے ساتھ ترتیب سے چپکائیں۔

گوند یا سریش کے ساتھ ترتیب سے چپکائیں

* مسجد کا ماڈل تیار ہو جائے گا۔



تیار شدہ نماز کو گوند یا سریش کے ساتھ کاغذ پر ترتیب سے چپکائیں۔

* تیار شدہ نماز کو گوند یا سریش کے ساتھ کاغذ پر ترتیب سے چپکائیں۔

کدو کا مٹا دینا اور کھانا بنانا

خشک ہونے کے بعد خاکے کے مطابق چٹنی سے کاٹ کر دوسرے
کاغذ پر چسپاں کریں۔
اس طرح ماڈل تیار ہے۔

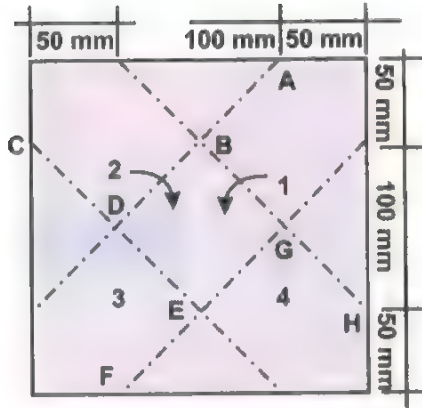


اسی طریقے سے مکان، جمونہڑی، گنبد خضرا، خانہ کعبہ کا ماڈل بھی بنایا جاسکتا ہے۔

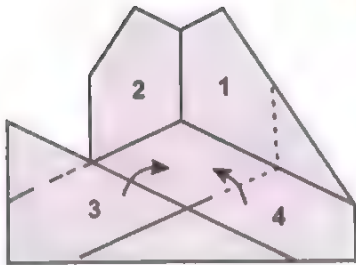
موٹے کاغذ سے ٹوکری بنانا (Making a Basket with Thick Paper)

پیمانہ، مینسل، موٹا کاغذ، قینچی، گوند

✱ 200x200 ملی میٹر کا ایک موٹے کاغذ کا ٹکڑا لیں۔



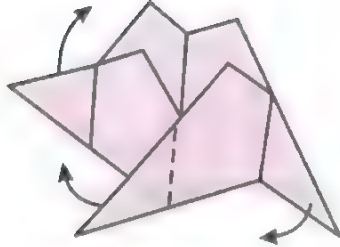
✱ ڈرائنگ کے مطابق ہر کونے سے 50, 50 ملی میٹر پر نشان لگائیں۔



✱ پھر ان نشانات کو وتری طور پر ملائیں۔

شکل کے مطابق AB, CD, EF اور GH کو قینچی سے کاٹیں۔

✱ اب کوٹا نمبر 1, 2 اور پر کو موڑیں۔



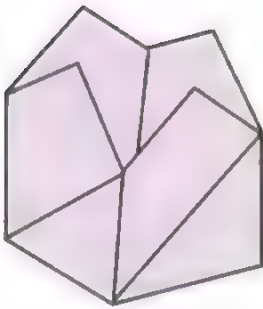
کوٹا نمبر 1, 2 اور پر کو موڑیں۔

پھر کوٹا نمبر 3, 4 اور پر کو موڑیں۔

✱ اس طرح ہر کوٹے پر ایک ایک ٹکون ظاہر ہو جائے گی۔

ان کو ڈرائنگ کے مطابق موڑیں۔

پھر ان کوٹوں کو گوند سے چپکائیں۔



کوٹا نمبر 3, 4 اور پر کو موڑیں۔

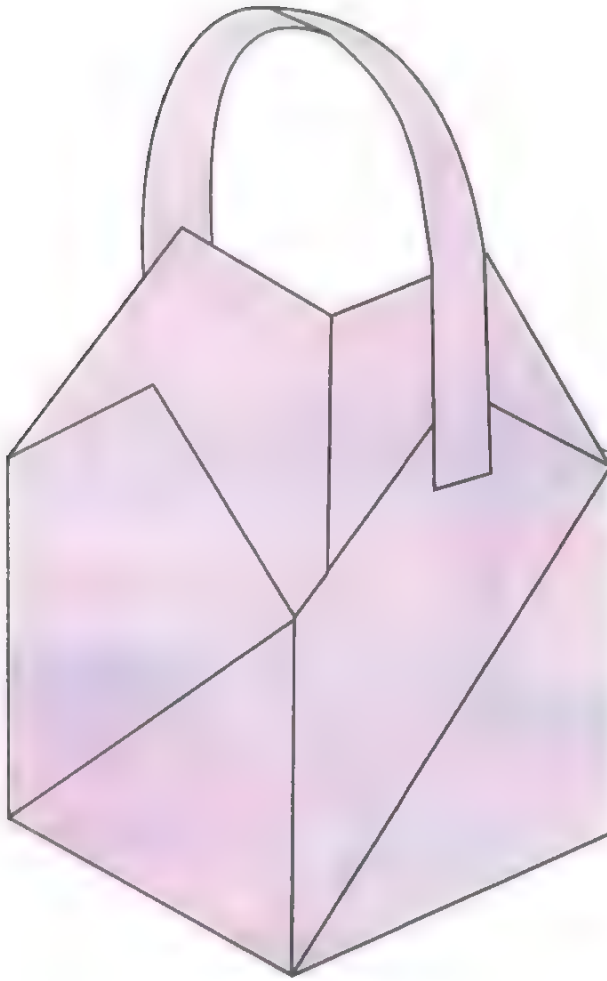
✱ اب ہینڈل کی پٹی، 15x200 ملی میٹر لیں۔

ہینڈل کی پٹی کو بنی ہوئی ٹوکری کے مخالف کوٹوں پر گوند سے

چپکائیں۔



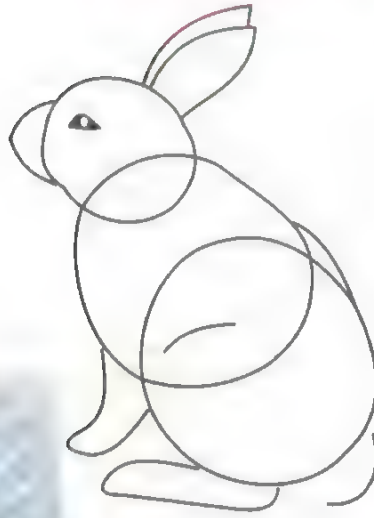
✳ اس طرح ٹوکری تیار ہے۔



خرگوش بنانا (Making a Rabbit)

روئی، آٹا، گوند، اس رنگین، ایل پین، کاغذ، پینسل، قینچی

* کاغذ پر خرگوش کی تصویر بنائیں۔
تصویر کو آؤٹ لائنیں سے کاٹ لیں۔



* خرگوش کے سائز سے کچھ ہی بڑی روئی کی ایک تہ بنائیں۔

روئی کی تہ 5 ملی میٹر سے 10 ملی میٹر تک بنائیں۔
روئی کی تہ پر خرگوش کی کٹی ہوئی تصویر رکھیں۔
روئی کو خرگوش کے مطابق کاٹ لیں۔



کوئی بھی لڑکے چھپا ہوا گوند سے لے کر ایک باتوں تک چپے کی



✱ اب ایک گتے کا کھڑا لیں۔

گتے پر سبز رنگ کریں۔ یا سبز رنگ کی اُون گوند سے چپکائیں۔

خرگوش کو گوند کی مدد سے گتے پر چپکادیں۔

گردن پر لال ربن باندھیں۔

✱ آنکھوں کے لیے لال بن لگائیں۔

خرگوش تیار ہے۔



تار اور کاغذ سے مچھلی بنانا

(Making a Fish with Wire and Paper)

باریک تار، کاغذ، قینچی، پلاس، روئی، کپڑا، برش، واٹر کالر، گوند، رنگین کاغذ اور کپڑے کے ٹکڑے۔ وغیرہ

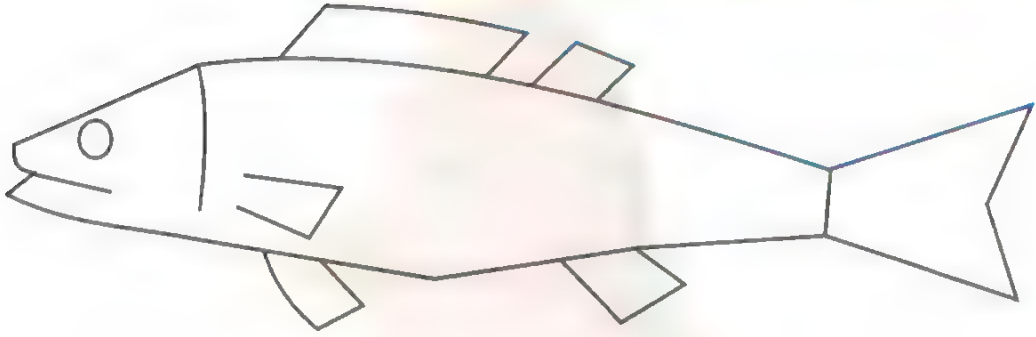
✳ باریک تار کے تین مختلف سائز کے بیضوی جھلے تیار کریں۔

ان جھلوں پر ڈرائنگ کے مطابق باریک تاریں لپیٹ کر آرمچر (Armature) تیار کریں۔
(تار کے ایک ٹکڑے کو بھی مچھلی کی شکل کی مطابق موڈ کر آرمچر بنایا جاسکتا ہے)



✱ ڈم کے لیے تاریں چھوٹے جھلے کے ساتھ جوڑیں۔
ڈھانچے کے اندر روئی بھریں۔

کھینچ کر تاروں کو بند کر دیں۔



✱ اب کانٹے ہوئے کاغذ کے چھوٹے چھوٹے ٹکڑوں کو گوند سے ڈھانچے کے اوپر چپکائیں۔
کاغذ کے پڑھنا کر چپکائیں۔

کھینچ کر تاروں کو بند کر دیں۔

اس طرح منہ اور آنکھوں کی جگہ رنگدار کاغذ کاٹ کر لگائیں۔





✱
مچھلی کی مشابہت کا رنگ برش سے لگائیں۔
اس طرح مچھلی تیار ہے۔

انڈے کے خول سے چوزا بنانا

(Making a Chicken with Egg Shell)

انڈے کی، پکا لکھنڈ، گوند، قچی، رنگ، اور کاغذ اور رنگ وغیرہ۔

✿ انڈے کے ایک سرے پر چھوٹا سا سوراخ کریں۔

سوراخ کے راستے انڈے خالی کریں۔

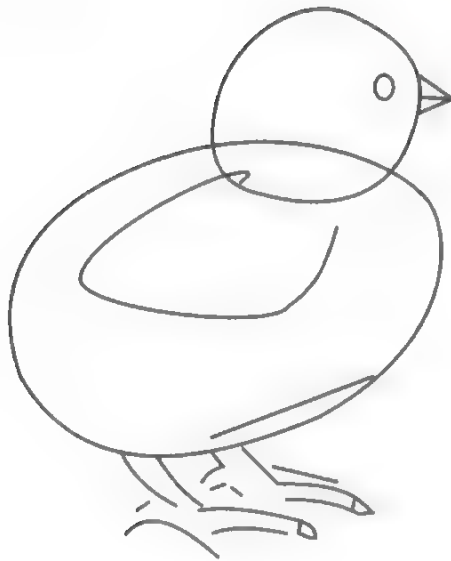
روٹی کی تہہ کو گوند کے ذریعے انڈے پر چپکائیں۔

روٹی پر ہلکا پیلا رنگ کریں۔

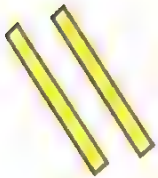
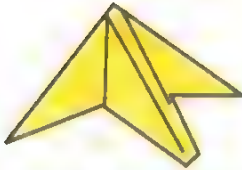
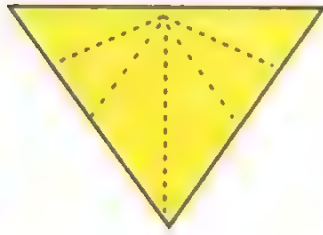
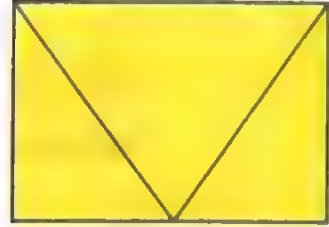
طبیعی رنگ

انڈے کی کم گولائی والی طرف چوزے کا سر بنانے

کے لیے روٹی گول کر کے چپکائیں۔



✿ پیلے کاغذ سے چوڑے کی چوٹی بنائیں۔



✿ چوٹی کو مناسب جگہ پر چپکائیں۔
رنگ سے گول آنکھوں کے نشان بنائیں۔
کاغذ کو دو ہر اوپر گول کر کے ٹانگیں بنائیں۔

کلیق کچھ کوس کی لمبائی مناسب ہونی چاہیے



سخت کاغذ کاٹ کر پاؤں بنائیں۔
پاؤں کو ٹانگوں کے ساتھ جوڑیں۔
ٹانگوں کو چوڑے کے ساتھ مناسب جگہ پر جوڑیں۔

کلیق کی لمبائی دیکھیں کہ کچھ زیادہ یا کم ہو تو پاؤں پر کھڑا ہو سکے۔

چوڑا تیار ہے۔



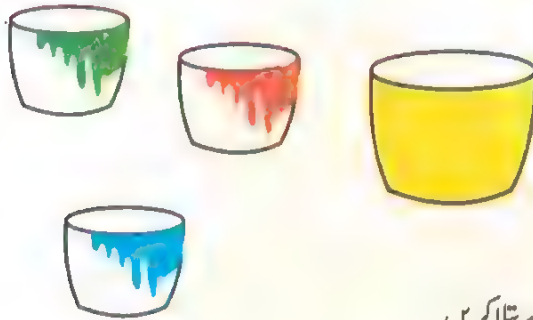
آئل کلر سے ابری بنانا

(Making Abri with Oil Colour)

آئل کلر سے ابری بنانا بڑا آسان اور دلچسپ طریقہ ہے۔ ان رنگوں سے مختلف ڈیزائنوں میں ابری تیار کی جاسکتی ہے۔

✽ مختلف آئل کلر سے رنگ بنائیں، پانی، تیل، واش، گلابی یا اب۔ پانی، چھوٹی پیالیاں، میوہ۔

✽ نیوٹ یا ڈبے سے رنگ نکال کر کسی چھوٹی پیالی میں ڈال لیں۔



✽ رنگوں کو تار پین یا مٹی کے تیل سے پتلا کریں۔



* اسی طرح علیحدہ علیحدہ دو یا تین رنگ دوسری پیالیوں میں ڈالیں اور تیل ڈال کر پتلا کریں۔

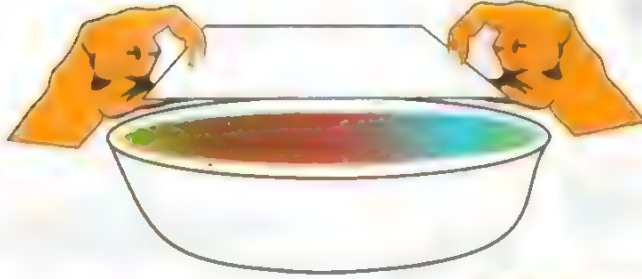
* بالٹی یا ب پانی سے بھر کر پاس رکھیں۔



* برش سے باری باری دو یا تین رنگ، پانی کی سطح پر گرائیں رنگ پانی کی سطح پر پھیل جائیں گے۔

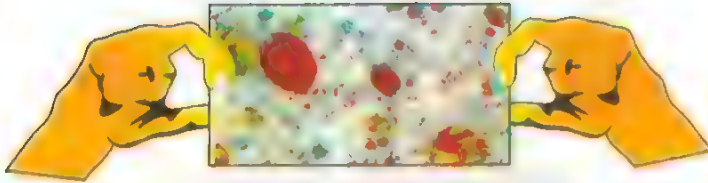


* کاغذ کے دو مخالف کنارے پکڑ کر افقی حالت میں پانی کی سطح پر رکھیں۔



پانی پر تیرتے ہوئے رنگ کاغذ کے ساتھ چپک جائیں گے۔
اب کاغذ کو احتیاط سے دونوں کناروں سے پکڑ کر اٹھالیں۔
اور خشک ہونے کے لیے دھوپ میں رکھ دیں۔

* پانی پر تیرتے ہوئے رنگ کاغذ کے ساتھ چپک جائیں گے۔
اب کاغذ کو احتیاط سے دونوں کناروں سے پکڑ کر اٹھالیں۔
اور خشک ہونے کے لیے دھوپ میں رکھ دیں۔



پانی پر تیرتے ہوئے رنگ کاغذ کے ساتھ چپک جائیں گے۔
اب کاغذ کو احتیاط سے دونوں کناروں سے پکڑ کر اٹھالیں۔
اور خشک ہونے کے لیے دھوپ میں رکھ دیں۔

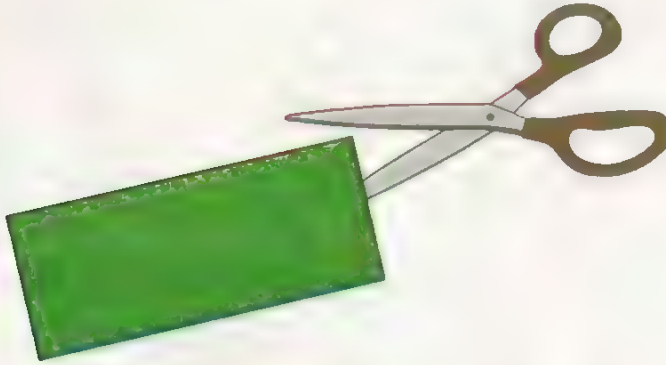
اس طرح کی دہائی کا ایک نمونہ صورت نمونہ



سپرے کر کے ابری بنانا (Making Abri by Spray Method)

سپرے کے طریقے سے مختلف رنگوں کے ملاپ سے نہایت ہی خوبصورت ابری بنانا، سجاوٹی تحفے اور عید کارڈ بنائے جاسکتے ہیں۔
کاغذ مختلف رنگ (وانر کلر یا آئل کلر) دانت صاف کرنے والا پرائیمرش، کارڈ بورڈ یا مونٹا کاغذ، لوہے کی جالی کا ٹکڑا، رڈی
اشیاء اور پتے، قبچھی، چھوٹی پیالیاں وغیرہ۔

* مونے کاغذ یا گتے کی مختلف اشکال قبچھی سے کاٹیں۔



* قدرتی اشیاء پتے، پھول یا دوسری اشیاء کٹھنسی، بوتلوں کے ڈھکنے وغیرہ لیں۔



✱ پیالیوں میں مختلف رنگ ڈالیں۔



✱ رنگوں کو تھوڑا سا پتلا کر لیں۔



کلیدی نکتہ: پانی کو رنگ میں مناسب مقدار میں ڈالیں۔

✱ مذکورہ بالا اشیاء کو ایک بڑے کاغذ پر اپنی پسند کے مطابق ترتیب سے رکھیں۔

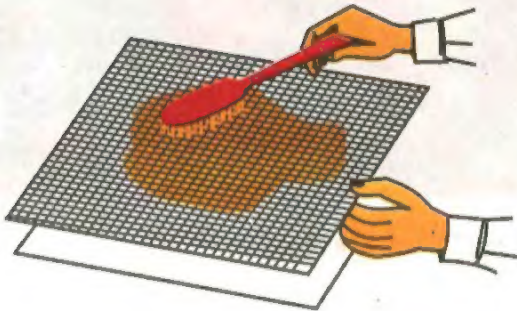


✱ دانٹوں کے پرانے برش کو کسی ایک رنگ میں ڈبوئیں۔



کلیدی نکتہ: برش کا مناسب حصہ رنگ میں ڈبوئیں۔

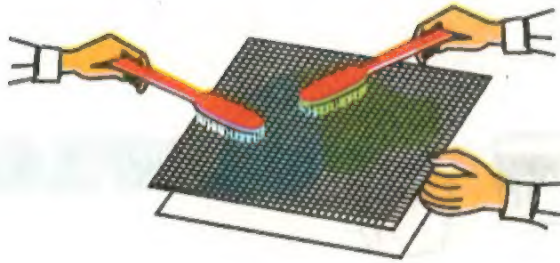
✱ جالی کے اوپر برش کو گرکھیں۔



* اس طرح رنگ ہلکی پھوار کی شکل میں بکھر جائے گا۔

کلیدی نکتہ: برش کو ہلکا ہوا جالی پر نہ ملے جائے۔

اب کاغذ پر رکھی ہوئی چیزوں کی ترتیب بدل دیں۔



* پھر دوسرا رنگ پہلے کی طرح جالی پر رگڑیں۔

اسی طرح تیسرا رنگ بھی رگڑ کر ڈالیں۔

* کاغذ پر رکھی ہوئی اشیاء اٹھالیں۔

ابری تیار ہے۔



پہرے کر کے ابری کا بنایا گیا ایک خوبصورت نمونہ

فرہنگ

Glossary



نقطہ کا تسلسل میں چلنا۔	لیکیر:
نظر کی سطح۔	آئی لیول:
تجربات اور مشاہدات پر مبنی تصویر کشی کو کہتے ہیں۔	تخلیقی مصوری:
تصویر بنانے کے لیے خشک رنگ جو بندوبس میں ٹپرا رنگوں کے نام سے بازار میں ملتے ہیں۔	پاؤڈر کلر:
تین خطوط مستقیم سے گھری ہوئی شکل کو مثلث کہتے ہیں۔	مثلث:
ایسی شکل جس کی لمبائی چوڑائی سے زیادہ، مقابل کے اضلاع برابر اور چاروں زاویے قائمہ ہوں۔	مستطیل:
افق کے متوازی، زمین کے متوازی۔	افقی:
چار برابر خطوط مستقیم سے گھری ہوئی شکل جس کا ہر کونہ 90 درجے کا زاویہ بناتا ہو۔	مربع:
وہ گول لکیر جو پرکار کے ذریعے اپنے مرکز کے گرد کھینچی جائے۔	قوس:
قوس کی مانند لکڑی کا پلکدار ٹکڑا۔	کمرن:
رنگ سے بنی ہوئی تصویر۔	پینٹنگ:
وہ نقطہ جس پر پرکار کی سوئی رکھ کر دائرہ کھینچا جائے۔	مرکز:

دائرہ کی لکیر۔

محیط:

دائرہ میں بڑا محیط مستقیم جو مرکز سے گزر کر دونوں طرف محیط تک پہنچے۔

قطر:

سیدھی کھڑی لکیر جس کے دائیں بائیں 90 درجے کے زاویے ہوں۔

عمود:

ایسی گول شکل جو نہ دائرہ ہو نہ اس میں کوئی کونہ ہو اور نہ کوئی سیدھا خط، انڈے سے مشابہ۔

بیضہ:

خوشہ کے بغیر گندم کی خشک بالیاں۔

ناڑ:

قائمہ الزوایہ مثلث میں قائمہ زاویہ کے بالمقابل ضلع۔

وتر:

قدرتی چیز کو سامنے رکھ کر ہو بہو ویسی ہی شکل کاغذ پر رنگوں کی مدد سے بنانا۔

حقیقی مصوری:

کسی چیز پر روشنی اور سائے کے فرق کو سیاہ پینسل یا رنگوں سے ظاہر کرنا۔

لائٹ اینڈ شیڈ: